
64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 38
375 Ptas
2,25 €
64 MAGAZINE
ANALIZAMOS
MIDWAY'S GREATEST HITS
MICKEY'S SPEEDWAY USA
POKéMON TRADING CARD GAME
¡ORO Y PLATA, BATEN RECORDS!
¡GUÍAS!
MARIO TENNIS
MARIO PARTY II
WWF NO MERCY
¡VUELVE BOND!
THE WORLD IS NOT ENOUGH
¿SOBREVIVIÓ 007 A NUESTRO ANÁLISIS?
00038
8 414090 102780


Nintendo



Número 38 28 de febrero
2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: n64@mcediciones.es

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 64



Cuando sintió que las llamas de la hoguera prendían en su túnica, la bruja lanzó, con gritos que semejaban balidos de cabra, su última maldición: 'Gloria y bonanza te consuman, Rey Teodoro. Que el fracaso ni la derrota te liberen jamás de los grilletes de tu buena estrella'. Perplejo ante una hechicería que le parecía propicia, el rey supuso que la bruja había enloquecido a manos de los torturadores.

Aquel mismo año, Teodoro embarcó a su ejército en una campaña de conquistas que extendió su reino hasta tierras de cuya existencia no daba cuenta ninguna leyenda. Al principio, el rey parecía complacido de que su buena fortuna satisficiera su desmesurada ambición. No había abismo insalvable, fortaleza inexpugnable o tesoro inalcanzable. Y así el reino se hizo imperio, y pronto no hubo en el mundo sino un soberano.

Un día, el emperador sintió que no quedaba héroe al que superar, o feroz amazona a la que seducir. Y aunque los hubiera habido, no habrían podido espolear su interés, pues se sabía victorioso de antemano. Entonces, el rey quiso rodearse de traidores y durante un tiempo se entretuvo destejiendo las conjuras que se urdían contra él. Mas ninguna maquinación, por ingeniosa que fuera, hubiera podido amenazar el buen sino del rey, y éste concluyó, entre bostezos, que a los conspiradores se les había agotado el repertorio de ardides posibles.

Al fin, embargado por un aburrimiento atroz, el emperador –todavía joven- consideró que los grilletes de su buena estrella le pesaban demasiado como para abandonar el lecho. Médicos, bufones y cortesanas se sentían impotentes ante el misterioso mal que aquejaba a su reverenciado soberano.

Un día, Teodoro oyó comentar a unos lacayos que el hombre más desdichado del mundo pedía caridad a las puertas de palacio. Aguijoneado por la curiosidad, lo hizo llamar y ante él apareció un anciano enclenque y harapiento, de pellejo apergaminado y cubierto de llagas purulentas. Aquella patética figura le contó que en un pasado lejano había sido un noble caballero, hasta que las hechicerías de una amante despechada hicieron de la mala suerte su inseparable escudero. Así, no existía arma, peste o bestia que no se hubiera ensañado en sus carnes, ni bellaquería o traición que no se hubiera obrado contra él. Para él, todas las manzanas tenían gusano y todos los niños eran crueles.

De inmediato, el rey advirtió que aquella aterradora maldición era el reverso de la suya propia, y descubrió en aquel miserable a su alma gemela. Entonces dispuso que procuraran al anciano hospedaje y nutrimento, y ordenó a aquél que viniera todos los días para explicarle su atribulada vida. Eran tantas las fatalidades de las que podía hacer recuento, que los encuentros se sucedieron, y la corte observaba desconcertada cómo aquel desdichado aliviaba como ninguna pócima la acostumbrada apatía de Su Majestad. Y es que, cuando Teodoro creía haber alcanzado el límite del asombro, el anciano rememoraba algún episodio todavía más calamitoso.

Una vez, Teodoro sintió profunda compasión por el anciano y al día siguiente éste no acudió a su cita. Los lacayos no tardaron en encontrarlo: había muerto mientras dormía plácidamente. En un primer momento, el rey se desesperó, pues había perdido a quien ahora reconocía como su único amigo. Pero cuando cobró conciencia de que por fin la desgracia se había abatido sobre él, Teodoro supo que el maleficio se había deshecho. Y entonces se sintió feliz por el anciano, pues intuyó que su compasión había conjurado el encantamiento que tanto lo había atormentado y que su amigo había encontrado la paz.

Nos hemos inventado esta historieta para mentalizarnos ante los grandes cambios que se avecinan: 2001 va a ser crítico en la historia de Magazine 64, pues la consola que inspiró el nombre de esta revista está a punto de pasarle el testigo a la Gamecube. Pase lo que pase, seremos nosotros quienes escribamos nuestro destino. Eso sí, contamos con tu apoyo, ¿eh? (Brujas abstenerse.)

 PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 38 28 de febrero de 2001

SUMARIO

PLANETA 64
ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES

64 ANÁLISIS
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 28

SUMARIO

ÚLTIMA HORA

La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
2. MARIO TENNIS
3. POKéMON STADIUM
4. MARIO PARTY 2
5. POKéMON SNAP
6. PERFECT DARK
7. EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
8. ISS 2000
9. DONKEY KONG 64
10. SUPER SMASH BROS

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

El rey indestronable

Nintendo reafirma su liderazgo.

Pensabas que las consolas de 'nueva generación' habían barrido estas navidades? Nada más lejos de la realidad: N64 y Game Boy han vuelto a encabezar las listas de ventas del mundo entero, ganando la partida a Dreamcast y PlayStation 2.

En Estados Unidos, *Zelda: Majora's Mask* fue lanzado la misma semana que la nueva consola de Sony y se colocó meteóricamente en el número uno de las listas. Con *Pokémon Oro y Plata* firmemente instalados en la segunda y tercera posición, el título más vendido de PS2 se tuvo que conformar con el cuarto puesto. Lo más asombroso es que, una semana más tarde, la tríada nintendera todavía copaba las tres primeras posiciones, mientras que los juegos de PS2 ya habían sido expulsados del top 10.

Entretanto, *Perfect Dark* se propulsó directamente hasta el número uno de las listas japonesas, algo extraordinario si consideramos la acostumbrada indiferencia de los nipones hacia los shoot 'em ups en primera persona. Dos semanas más tarde, *Mario Tennis GB* emuló la proeza, mientras su hermano para N64 se adueñaba de la séptima posición. No había, en cambio, ningún rastro de títulos para PS2.

Por una vez, Spain no es different. *Zelda Majora's Mask* ha sido líder de ventas estas navidades, superando a todos los juegos para cualquier sistema, incluido PC. Además, *Pokémon Pinball* y *Pokémon Amarillo* se colocaron en los puestos 3 y 5 respectivamente del ranking de consolas. Nintendo tiene motivos de sobra para tener el ego por las nubes. Para más INRI, se ha confirmado recientemente que *Super Mario Bros* de NES sigue siendo el título más vendido de todos los tiempos (6,81 millones de unidades), y que los siete primeros puestos más el nueve están copados por juegos Nintendo. De los 178 títulos editados por la gran N, 54 han superado el millón de unidades vendidas. ¡Para caerse de (piiip)!

Perfect Dark arrasa en Japón.

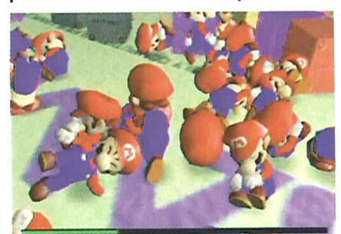


La brillante campaña publicitaria tiene parte del mérito.

¡Todos a sus puestos!

Nuevo año, nuevos juegos, nuevas consolas.

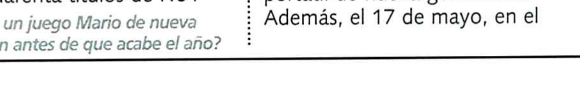
En su quinto año de existencia, la N64 se prepara para acoger algunos de sus títulos más sensacionales. La detestable política de Nintendo de aplazar los lanzamientos explica que en el 2001 se vaya a producir una verdadera avalancha de grandes juegos.



¿Veremos un juego Mario de nueva generación antes de que acabe el año?

Banjo-Tooie, Excitebike 64, Eternal Darkness, Mega Man 64, Aidyn Chronicles, Paper Mario, Conker's Bad Fur Day, Dinosaur Planet, Pokémon Stadium Oro y Plata, Roswell Conspiracies, Sin and Punishement, Battle For Naboo u Ogre Battle 64 son una suculenta representación de los más de cuarenta títulos de N64 que aguardan en el disparadero. Por su parte, Game Boy devastará con *Pokémon Oro y Plata, Mario Tennis*, las nuevas entregas de *Zelda* y muchos más.

No obstante, la N64 y la Game Boy no son nuestros únicos géiseres de ilusión para este año. Para empezar, cada día parece más probable que Game Boy Advance llegue a Europa este verano. *Mario Kart, F-Zero* y *Mega Man* son la avanzadilla del fantástico software portátil de nueva generación. Además, el 17 de mayo, en el salón E3, algunos afortunados disfrutaremos de demos jugables de *Wave Race, Metroid y Luigi's Mansión* para Gamecube. Si Nintendo cumple sus promesas, la súper consola aparecerá en Japón en Julio, y a finales de año en España. Eso sí, como bailen mucho las fechas de lanzamiento, acabaremos 2001 jugando con la PlayStation en un sanatorio mental...





IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

WCW Backstage Assault

EA nos saca del ring...

El magnífico *WWF No Mercy* (M64 37, página 38) ya incluye una buena dosis de peleas entre bastidores, pero el nuevo juego de EA –desarrollado por el equipo que se encargó de *WCW Mayhem*– se concentra únicamente en las peleas fuera del cuadrilátero.

Si no hay ring, no hay árbitro, lo que significa que en *Backstage Assault* no hay reglas que valgan. Los jugadores pueden recoger cualquier objeto que encuentren por los siete escenarios distintos y arrojárselo a su adversario. Incluso pueden arrancar cosas de la pared (¿quién se anima con el retrete?).

Según el arma elegida harás más o menos daño. Si le lanzas una caja de madera a tu enemigo le dejarás un poco aturdido, pero arrójale un bastón con pinchos y verás.

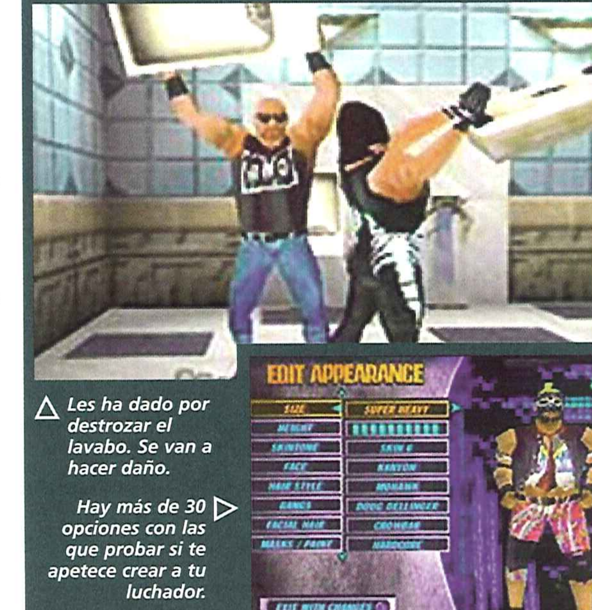
Con 50 luchadores WCW, damas incluidas, un modo "Crea a una Superestrella" y un montón de luchas de exhibición, esto empieza a pintar bien. Pronto te contaremos más.

P & R

¿Dónde se pelea? *Entre los siete escenarios de Backstage Assault hemos visto unos vestuarios, un aparcamiento, una sala de musculación, una sala de calderas y un lavabo... y todos repletos de ítems que pueden ser armas.*

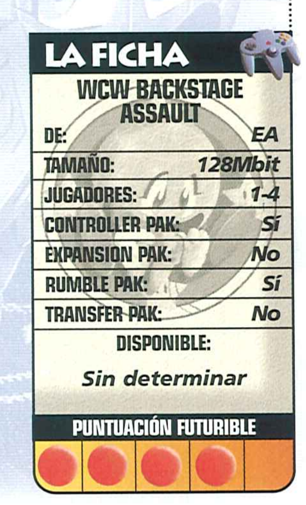


¿Y puedes hacerte con los ítems para machacar al contrario? *Sí, pero eso no es todo. Si arrancas un retrete de la pared, un charco de agua se formará en tus pies y si entonces tu oponente decide lanzar algún aparato eléctrico al charco, te freirá.*



Les ha dado por destrozar el lavabo. Se van a hacer daño.

Hay más de 30 opciones con las que probar si te apetece crear a tu luchador.



LA FICHA

WCW BACKSTAGE ASSAULT	
DE:	EA
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



"Quietecito, eso es, buen chico. Y ahora te coloco esta caja negra aquí encima."

Ahora ella salta y hacen un numerito de baile.

Visión cenital... Se ve un poco raro, pero diríamos que el de rojo no está muy bien.

Llevan días practicando esta extraña danza. Les ha quedado muy bien.



◁ Cuanto más rápido le des a A y B, más lejos llegará tu cohete.

◁ No sabemos qué pasa aquí, pero seguro que es divertido.

△ Fiel al formato Mario Party, a lo largo del tablero hay estrellas que recoger.

◁ Sin estrellas ni monedas, Luigi tiene las de perder.

Mario Party 3

Nintendo se atreve con una tercera.

¡Pobre Mario! Antes de que le dé tiempo de terminar de limpiar los restos de la última fiesta ya se está preparando otra. ¡Y encima Waluigi se ha autoinvitado por el morro! *Mario Party 3* va a ser todo un escándalo.

De los 70 minijuegos de *MP3*, tan sólo un puñado son nuevos, con un Mario al estilo *Tetris* como el más demencial de todos. El resto son sutiles variaciones de los minijuegos de la precuela. Ya sabes, desde cortar troncos machacando los botones del mando hasta balancearse en liana huyendo de las hambrientas pirañas. Al igual que sus antecesores, *Mario Party 3* promete ser muy intuitivo; tanto si tienes 8 como 80 años, sus controles súper accesibles te permitirán disputar el puesto más alto del podio.

En la fiesta habrá dos caras nuevas. Waluigi y Daisy, de *Mario Tennis*, son aquí dos personajes jugables a añadir a los Boos, Chain Chomps y Koopas que hacen su triunfal aparición en el modo 'Tag'. En este modo, dos personajes recorren el tablero a la vez y cuando se encuentran, se dan de tortas. El modo Tag es la aportación de los desarrolladores Hudson para que la fiesta no decaiga si tienes menos de tres amigos con quien jugar. Con esto nos prometen un montón de modos extra de juegos para uno y dos jugadores, el aderezo perfecto para los Juegos de Tablero multijugador y los Campeonatos de Minijuegos.

En Japón la cuenta atrás de *Mario Party 3* ya ha llegado a su fin... Aquí, no obstante, tendremos que esperar algo más. Hasta entonces, estate alerta. Estás invitado a la fiesta.



△ Mario Party 3 tiene elementos que recuerdan a Yoshi's Story.

▽ Monedas extra para Mario de parte de Goomba. Lo sentimos por Luigi.

P & R

¿Así que hay muchos minijuegos...
¡Más que nunca! Y todavía no sabemos de alguno que no valga la pena. Nuestro favorito es uno en el que hay que deslizarse sobre el hielo y esquivar una concha que gira (heredero del minijuego de bolos de MP2).

¿Cuántos tableros hay?
¡Diez! Nevados parajes navideños, bosques mágicos que cambian de la noche al día en un abrir y cerrar de ojos y un paraíso sumergido, entre otros.

¿Es verdad que hay un nuevo Modo Batalla?
Cuando aterrices en una baldosa Batalla, en lugar de ir a parar a otra pantalla donde luchar, tú y tu oponente permaneceréis en el tablero, arreándole patadas a un muñeco de nieve o haciéndole una cara nueva a un Thwomp. Interesante, ¿verdad?



¿Y dónde se ha metido Toad?
Toad es ahora uno de los compañeros que se unen a ti en el modo Tag. Esto significa que el anfitrión de Mario Party 3 es un personaje Nintendo nuevo: un adorable bichito con un dado por sombrero.



▽ La seta dorada de Luigi dobla el valor de la tirada.

△ El árbol Woody es el negociante de Mario Party 3.

Éste es un pariente lejano de Toad, el anfitrión de esta fiesta. ¡Qué mono! ▷

LA FICHA

MARIO PARTY 3	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



GO! GO!

Scooby Doo

¡Todos a la Máquina Misteriosa!

La mayoría de los detalles de *Scooby Doo! Classic Creep Capers* siguen siendo un misterio. Por ejemplo, por qué pierde Velma las gafas en cada capítulo. Estas nuevas imágenes nos desvelan algo más de las aventuras de Shaggy, Scooby y sus amigos.

A pesar de unos ángulos de cámara al más puro estilo *Resident Evil*, con *Scooby Doo* te reirás tanto como con la serie de dibujos animados. Sólo con ver a Shaggy y a Scooby huyendo de un hombre enfundado en un patético disfraz de Yeti, o las caras de susto que pone Shaggy y los movimientos de su cuerpo, te entrará la risa floja. *Classic Creep Capers* va a enseñarle a *Superman* cómo se hace justicia a una serie de dibujos animados.



△ Shaggy parece tranquilo, pero pronto le dará el telele.

Nuestro doctor Vainilla no quedó muy impresionado con este juego en la E3 el pasado mayo, pero THQ lo ha pulido bien. No hay Scrappy (el pequeño e insoportable sobrino de Scooby) a la vista, con lo que la cosa funcionará mejor.

LA FICHA

SCOOBY DOO	
DE:	THQ
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Abril

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

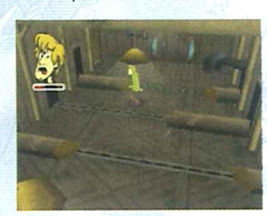


Fred sugiere que él, Velma y Daphne vayan a explorar juntos... ¡y parecía tonto! ▷

Después de esto, Shaggy tendrá que cambiarse los pantalones. ▷

P & R

¿Pero esto es *RE* al estilo Hannah-Barbera?
Casi,casi. Al llegar a cada escenario, Fred decide que deben separarse, y tú –como Shaggy– debes resolver puzzles y recorrer lugares de lo más espeluznante.



¿Y eso es todo?
Parece que tendrás que huir de muchos monstruos con Scooby, claro. Dicen que va a ser muy divertido y que incluye un minijuego de amontonar sandwiches.

¿Y el aspecto?
No está mal. El interior del templo egipcio –donde las momias persiguen a los dos protas– está muy trabajado.

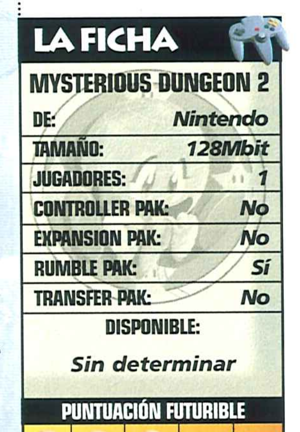
Mysterious Dungeon 2

Piérdete con un maestro de las mazmorras.

Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer vio la luz en la feria Spaceworld. Es el tipo de aventura por turnos de las que ya no se hacen. Es por eso que nos gustaría que lo lanzaran por aquí.

Juegas como Shiren, de diez años, que se dedica a pasar los días deambulando por complicadas mazmorras con múltiples niveles, trinchando monstruos y recogiendo ítems. De hecho, *Mysterious Dungeon* funciona un poco como una versión *Zelda* por turnos. Vas avanzando por el juego hasta que topas con un esqueleto o un ogro; metes mano a la espada, al bastón o a uno de los ataques mágicos especiales de Shiren –cargados de efectos especiales– y le degollas para poder seguir buscando la salida del laberinto.

Es bastante básico y, si estás familiarizado con el original para SNES, no notarás muchos cambios, salvo los interiores y exteriores en alta resolución y los fondos en 3D al estilo *Yoshis's Story*. De momento, Nintendo ni confirma ni desmiente un lanzamiento en nuestro país. Pronto te traeremos más noticias.



LA FICHA

MYSTERIOUS DUNGEON 2	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



◁ Ten cuidado con los monstruos del parasol.

▷ Uno de los peores y más malvados monstruos del juego. ¡Acaba con él!

△ Ésta es la sección "Defiende el Castillo". Esa espada gigante tiene que ser muy útil.

¿De qué va?
Shinen emprende la búsqueda de los fragmentos que necesita para construir un castillo. Cuando ya los tiene, la carrera por el laberinto es reemplazada por un minijuego en el que defiendes la fortaleza de los monstruos.

¿Y funciona por turnos?
Bueno, no parece que vaya por turnos, porque no tienes que esperar a que el enemigo piense. Cuando has dado un paso, la CPU responde casi instantáneamente. Sólo te darás cuenta de que Mysterious Dungeon no es a tiempo real cuando dejes de moverte y veas a los enemigos como estatuas.

¿Qué tal los gráficos?
Aburridas y marrones mazmorras angulosas al principio pero, cuando Shinen sale al exterior, el juego se transforma y verás aldeas de bambú, puentes de madera y pantanos burbujeantes.



◁ Las hadas de Aidyn no nos ponen los pelos de punta.

Incluso supera en algunos detalles a Zelda. ▷

▽ ¡Corre! ¡Corre por lo que más quieras! Y sobre todo, ¡no mires atrás!

△ Incluso sin el Expansion pak, los gráficos de Aidyn son impresionantes.

Tiene planta el chaval. Podría hacer carrera como estrella del pop. ▷

Los hechizos te sacarán de más de un apuro. Ya lo verás, hombre de poca fe. ▷

Aidyn Chronicles

El rol puede esperar.

Qué pasa con los RPG de la N64? *Earthbound* pasó años en la reserva antes de que lo cancelaran definitivamente, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* tardó cuatro años en ver la luz y ahora *Aidyn Chronicles* es víctima de retraso tras retraso. Lo último que sabemos es que su lanzamiento se producirá en mayo de este año (casi medio año más tarde de lo previsto).

Y uno ve lo que ve y, claro, se le ponen los dientes largos. Es un juego muy trabajado. Los desarrolladores H20, responsables de *The New Tetris*, han creado un mundo de bosques fríos y cargados de humedad, de playas con cielos llenos de relajantes nubes que se pierden en el horizonte y de enormes castillos con ventanas que resplandecen a la luz del sol asentados sobre imponentes acantilados. En las imágenes, Aaron, nuestro musculoso héroe, deambula por estos parajes. Puede avanzar kilómetros y kilómetros. Como ocurría en *Zelda*, si ves algo en la distancia puedes correr hasta alcanzarlo y explorarlo a fondo.

Pueblan estos parajes personajes amistosos y otros que no lo son para nada. En *Aidyn* el día y la noche se suceden como en la vida real y no es lo mismo conocer a alguien a plena luz del día que a media noche. Si hablas con la gente adecuada, se unirán a tu causa. Reclutar a una variada selección de personajes es algo esencial. No te servirá de mucho incluir a un montón de hechiceros en tus filas si lo que planeas es explorar una zona habitada por ogros descomunales.



▷ Ten cuidado cuando te pares a hablar con gente. Más de uno tiene malas intenciones.

◁ Las escenas animadas de H2O en The New Tetris eran buena práctica para estos gráficos.

Aidyn es un RPG mucho más profundo que otros juegos para N64. En él dispones de 13 personajes jugables entre los que escoger, todos entrelazados en una trama argumental de amor, rivalidad, intrigas y muerte. ¿A que suena bien? Pues pronto te contaremos más.

P & R

¿Puede este juego superar a *The Legend of Zelda*?
No es lo que pretende. Aidyn es un RPG mucho más tradicional que el de Miyamoto y, además, está ambientado en un mundo mucho más tenebroso, habitado por espeluznantes grifos (híbridos de leones y águilas) y ogros descomunales.

Pero también hay hadas...
Sí, y comparadas con Navi, Tatel y las otras hadas del mundo de Link, éstas son estremecedoramente realistas; y es que casi son personas en miniatura, con las cuatro alas de rigor incrustadas.

¿Y hay muchos combates?
Tienen un ritmo más pausado que los de Zelda, que eran un tanto frenéticos y están aderezados con poderosos hechizos para poder hacer frente a las diabólicas cuadrillas de enemigos. También va por turnos.



Eso suena aburrido.
Durante el combate tienes espacio por donde moverte un poco, por lo que Aidyn no caerá en la repetición o la monotonía. De hecho, parece que Aidyn será el Final Fantasy de la N64.



LA FICHA

AIDYN CHRONICLES

DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Mayo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



21 Análisis de *F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.*
22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.*
23 Análisis de *Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble* y *Monster Truck Madness.*
24 Análisis de *Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.*
25 *Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.*
26 Análisis de *Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem…* Trucos y guía de *Donkey Kong 64.*
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life…* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding.* Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark.* Guías de *Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo.* Guías de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*
33 Análisis de *Taz Express, Top Gear Hyperbike, NBA In The Zone, Space Invaders,* Librito especial con trucos para *Perfect Dark.*
34 Análisis de *Pokémon Snap, Perfect Dark GB y Turok 3 para N64 y Game Boy.* Superguía especial de Perfect Dark y trucos de *Pokémon Rojo/Azul.*
35 Análisis de ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000 y Duck Dodgers. Super reportaje especial de la Gamecube y trucos de *Pokémon Snap* y *Perfect Dark.*



No sabemos quién es la moñitos ni qué hace ese reloj sobre una nube. ¿Alguna sugerencia?

Rediba se pone en guardia frente a Herakurosa. El dire es fan de Rediba, tiene un peluche suyo al lado del ordenador.

Kereihana, envuelta en flores, se prepara para el combate.

Pokémon Stadium Oro/Plata

¡El combate va a más!

Pokémon Oro y Plata para Game Boy ya está causando furor en Estados Unidos. Aquí te descubrimos unas imágenes de la versión para N64 que te presenta 100 nuevos monstruos contra los que luchar en todo su esplendor 3D.

Si has jugado a la primera entrega, todo te resultará muy familiar: el sistema de control es exactamente el mismo y en cuanto a los gráficos, salvo por los nuevos efectos especiales, no hay casi cambios.

La diferencia viene dada por nuevos modos de juego. 'My Room' permite a los jugadores competir uno contra otro recogiendo cosas y guardándolas cada uno en la habitación 3D de su monstruo. También han incluido un montón de minijuegos, entre los que destacan un juego de contar Pokémon y uno de carreras protagonizado por el poderoso Donfan.

Si eres un Pokéfan, esto es una compra obligada; pero lo vas a disfrutar más si, como con el primer juego, tienes *Pokémon Oro* o Plata para Game Boy. Te contaremos más cuando la versión japonesa definitiva caiga en nuestras manos.



Uno de los nuevos minijuegos con un Clefairy algo pasadito de peso.

P & R

***¿Pokémon Oro/Plata* sólo es compatible con *Pokémon Oro* y *Pokémon Plata* de la Game Boy?**

¡Qué va! En Stadium Oro/Plata puedes luchar contra monstruos que hayas entrenado en Rojo, Azul y Amarillo. Además, el juego también será compatible con el inminente Pokémon Cristal.



¡Vaya! Eso son muchos Pokémon...

Pues sí. Para que la gente no se confunda, cada Pokémon que entre en combate recibirá el nombre según el juego del que venga. Si juegas con un Snorlax que entrenaste en Rojo, en Stadium Oro/Plata se llamará Snorlax Rojo. Ingenioso, ¿verdad?

¿Y qué más?

Vamos a ver: los Pokémon antiguos tienen nuevas animaciones, todo es mucho más fluido, por lo que los combates resultan más convincentes. En Stadium los monstruos nunca se tocaban, pero esto ya no es un problema en esta versión mejorada. La cámara también se ha retocado para ofrecerte una visión de lo más impresionante cuando un Pokémon arremete contra otro.

LA FICHA

STADIUM ORO/PLATA

DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí

DISPONIBLE: Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Sentimos empezar con esto, pero ya sabemos qué ha ocurrido con **Fire Emblem**, que tuvo aquel genial predecesor en la SNES. Shigeru Miyamoto insinuó una vez que aparecería como título para el 64DD, pero desde el deceso de este invento no se sabía nada. Ahora podemos confirmar que el juego ha sido cancelado en la N64, pero que aparecerá –como *Shrine of Fire Emblem*– para la Game Boy Advance. No hay fecha de lanzamiento clara para **Roswell Conspiracies**, la intrigante aventura de acción en tercera persona de *Red Storm*, pero el juego no debería demorarse mucho. A menos que...



El creador de *Turok*, David Dienstbier, ha confesado que "GBA está en el primer lugar de mi lista de sistemas previstos" aunque no quiso decir nada sobre un Turok para Gamecube... pero nosotros lo intuimos.

El director de Nintendo Japón, Hiroshi Imanishi, ha comentado lo fácil que resulta programar para Gamecube. Dice que el desarrollo de un juego puede ocupar sólo entre seis meses y un año. Teniendo en cuenta que un juego N64 cuesta unos 18 meses, es una buena noticia.

Las últimas novedades en cuanto a los lanzamientos Nintendo en Estados Unidos traen de todo. **Conker's Bad Fur Day** está previsto para que aparezca allí el 5 de marzo, aunque en algunos países europeos lo hará en febrero. El lanzamiento de **Paper Mario** –previsto aquí para la primera mitad del 2001– allí está programado para el 5 de febrero. Lo que es más preocupante es que **Eternal Darkness** y **Dinosaur Planet** (previstos aquí para el primer semestre del año) han desaparecido del mapa. Parece que *Eternal Darkness* sigue en la lista de lanzamientos, pero se especula sobre si *Dinosaur Planet* se convertirá en un juego Gamecube. Ojalá no tengamos que esperar mucho...



64

VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¿Pero es que acaso tenemos pinta de monjitas de la caridad?



El ordenador de Grunty se pone en marcha...

...listo para drenarle la energía vital a Jingo King.

¡Ésta sí que es buena! Súbete al platillo para destruir los objetivos.

Haz una carrera con Canary Mary por el laberinto y encontrarás bonus interesantes.

Este gigante tobogán en llamas está en el siniestro Witchyworld.

BANJO



Grunty ha vuelto de entre los muertos (aunque sin cuerpo) y no parece muy feliz ni tiene demasiada buena pinta. Parece que el pájaro y el oso van a tener problemas. De nuevo

La isla de Hags es el centro neurálgico en Banjo-Tooie, y es dónde empieza casi toda tu exploración. ¡Venga, Banjo!

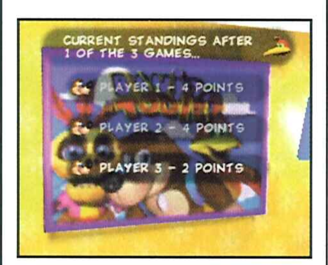
Éste es Targitzan. ¿A que da miedo? Esperad a que se forme todo su cuerpo. Entonces os empezarán los tembleques.

LOCURA MULTIJUGADOR

Los de Rare no han escatimado en elementos adicionales, incluyendo una completa opción multijugador que casi supera los minijuegos de *Mario Party*.

DOS OPCIONES

Los juegos multijugador se pueden jugar ya sea por separado o en una liga prolongada.



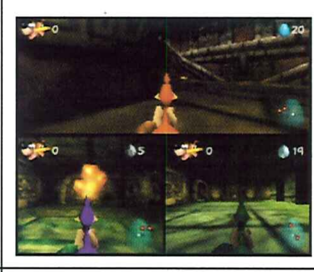


FUTBITO A CUATRO BANDAS

Este juego de fútbol en el coliseo es uno de los más frenéticos. También es divertido en el modo un jugador.

GOLDENHUEVO

Los tiroteos son nuestros preferidos. Muy logrados y cantidad de divertidos.

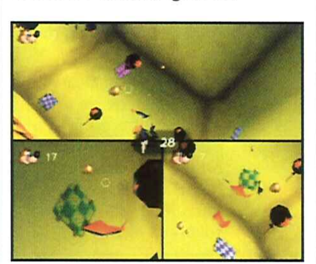


BOLAS Y PARACHOQUES

Pisa a fondo y machaca a tus oponentes para conseguir las bolas de colores en este minijuego.

FIESTA DE GLOBOS

Éste es una locura. Muévete en todas direcciones por una celda acolchada como un lunático, haciendo estallar globos.



¡VIRUS VICIOSOS!

Otro frenético juego de recoger ítems, esta vez con virus traviesos. ¡Machácalos con tu pico!





△ Los escenarios son sobrecogedores. Mirad lo claro que se ve todo.

△ Una de las páginas de Cheato. Una recompensa por tu habilidad.

-TOOIE

simplemente indispensable



LA FICHA

BANJO-TOOIE	
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

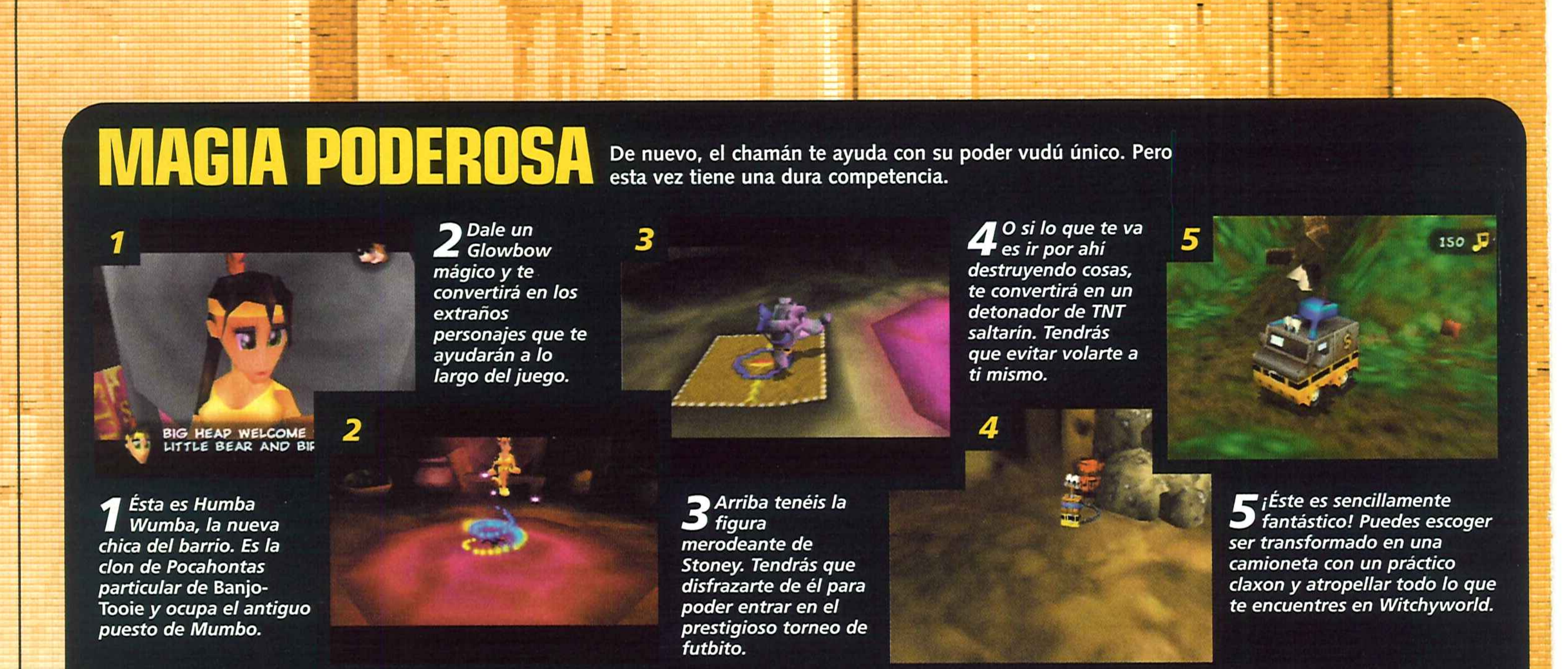


△ Adiós, Bottles. Grunty va a pagar por esto.

La mina nos reserva un montón de sorpresas de primera... ▷

△ Aunque hay muchas cosas por hacer, no hay nada demasiado difícil.

¡GO! ¡GO! ▷



MAGIA PODEROSA

De nuevo, el chamán te ayuda con su poder vudú único. Pero esta vez tiene una dura competencia.

1 Ésta es Humba Wumba, la nueva chica del barrio. Es la clon de Pocahontas particular de Banjo-Tooie y ocupa el antiguo puesto de Mumbo.

2 Dale un Glowbow mágico y te convertirá en los extraños personajes que te ayudarán a lo largo del juego.

3 Arriba tenéis la figura merodeante de Stoney. Tendrás que disfrazarte de él para poder entrar en el prestigioso torneo de futbito.

4 O si lo que te va es ir por ahí destruyendo cosas, te convertirá en un detonador de TNT saltarín. Tendrás que evitar volarte a ti mismo.

5 ¡Éste es sencillamente fantástico! Puedes escoger ser transformado en una camioneta con un práctico claxon y atropellar todo lo que te encuentres en Witchyworld.

MOVIMIENTOS VUDÚ

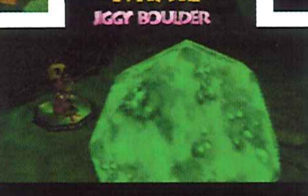
Nuestro favorito, Mumbo, ha vuelto con nuevas habilidades alucinantes y ¡con un bastón mágico realmente sorprendente!



1 En Tooie puedes controlar el poder vudú que emana de este poderoso cetro. Ve con cuidado.

2 Encuentra las plataformas especiales de Mumbo para usar sus poderosas habilidades mágicas. Entonces hazte atrás para contemplar los impresionantes resultados.

3 Aquí Mumbo ha invocado a una enorme estatua de oro para que tú la controles y así poder destruir rocas y derribar puertas. Material de primera de parte del personaje con cara de esqueleto.



4 Sus poderes de levitación casi superan a los de un Jedi. Sitúate en la plataforma de Mumbo y eleva esta roca hasta la prensa para encontrarte una sorpresa extra.

5 En las minas te toparás con este grandioso tren. Usa la magia de Mumbo para elevarlo y volverlo a poner sobre los raíles para poder luchar contra el jefe dentro de su horno. Ésta es una de las imágenes gloriosas que verás en Tooie. ¡Genial!



△ *Cheato ha vuelto y se esconde en la vieja guarida de Grunty.*

◁ *Aquí tienes los efectos de un huevo rojo bien dirigido. Muy satisfactorios.*

Tras años de imágenes prometedoras y de que nos tuvieran que arrancar a gritos y patadas de los puestos de juego de las ferias, finalmente decidimos que ya teníamos suficiente. Después de pasarnos *Banjo-Kazooie* por enésima vez simplemente no podíamos esperar más; decidimos ir a visitar a los tíos frescos de Rare. ¿Con qué objetivo? Pues el de sentarnos y hacerle una buena repasada a *Tooie*. Hasta que nos sangraran los dedos.

Antes de nada, vamos a dejar clara una cosa. Al que se piense que la secuela de *Banjo-Kazooie* va a ser simplemente otro juego de plataformas, algo más grande y más bueno, le espera una sorpresa. Es cierto, *Tooie* es más grande (mucho más grande) y sí, es muy superior a su hermano mayor, pero no es eso lo que tenéis que esperar. *Banjo-Tooie*, si bien sigue teniendo esencia de juego de plataformas, se ha convertido en una experiencia escalofriantemente enorme, de naturaleza mucho más complicada, que hará necesaria tanta agudeza mental como agilidad con los dedos.

Desde el principio, *B-T* te coloca en territorio familiar. La casa de Banjo sigue ahí, al igual que el área



△ Cuando tengas suficientes piezas, tendrás que ir a contrarreloj para completar el puzzle.

△ Recoge Glowbows para cambiar por magia del chamán.

Mumbo ha vuelto ▷ dispuesto a espiar a Grunty.

◁ Parece ser que Mumbo está hecho todo un tahúr...

Ayuda a escapar a Canary Mary y te echará una mano en tu ▽ misión.

△ Más levitaciones de Mumbo.

Vista aérea de Witchyworld. Visualmente ▽ fenomenal.

MUMBO PLAY WELL.
HAS MUCH OF BEAR'S CASH

△ Éste es el fin de la experiencia del platillo volante, pero os aseguramos que los de Rare os tienen preparado mucho más.

de entrenamiento que la rodea. Podrás dedicarte a practicar tus movimientos preferidos y a botar por ahí como un lunático como antes. Pero entonces, justo cuando te empiezas a sentir como en casa de nuevo, te das cuenta de que Banjo ha crecido.

Pero eso no significa que el juego se ha vuelto serio de golpe, ni hablar: todas las paridas y el divertidísimo humor del original siguen siendo evidentes (y quizás aún más) y todo sigue siendo indudablemente bonito.

GRÁFICOS

...bien definido e increíblemente detallado. Otro ejemplo asombroso del dominio total de los de Rare sobre el poder de la N64...

Lo que queremos decir es que la jugabilidad ha aumentado en uno o dos grados.

La interacción entre los personajes es lo que más destaca. En lugar de poner a prueba tu destreza machacando el mando y ya está, en *B-T* la atención se centra en explorar, hablar y resolver puzzles. Enseguida te encontrarás en escenarios gigantescos, aprendiendo nuevos movimientos, hablando con los diversos personajes con los que te tropiezas y aceptando misiones y retos a la vez que babeas al ver los increíbles escenarios. Tomemos como ejemplo el Templo de Mayahem: escala cualquiera de las torres o montañas que lo rodean y mira hacia abajo. La vista es verdaderamente impresionante: todo está muy bien definido e increíblemente detallado; otro ejemplo asombroso del dominio total de los de Rare sobre el poder de la N64.

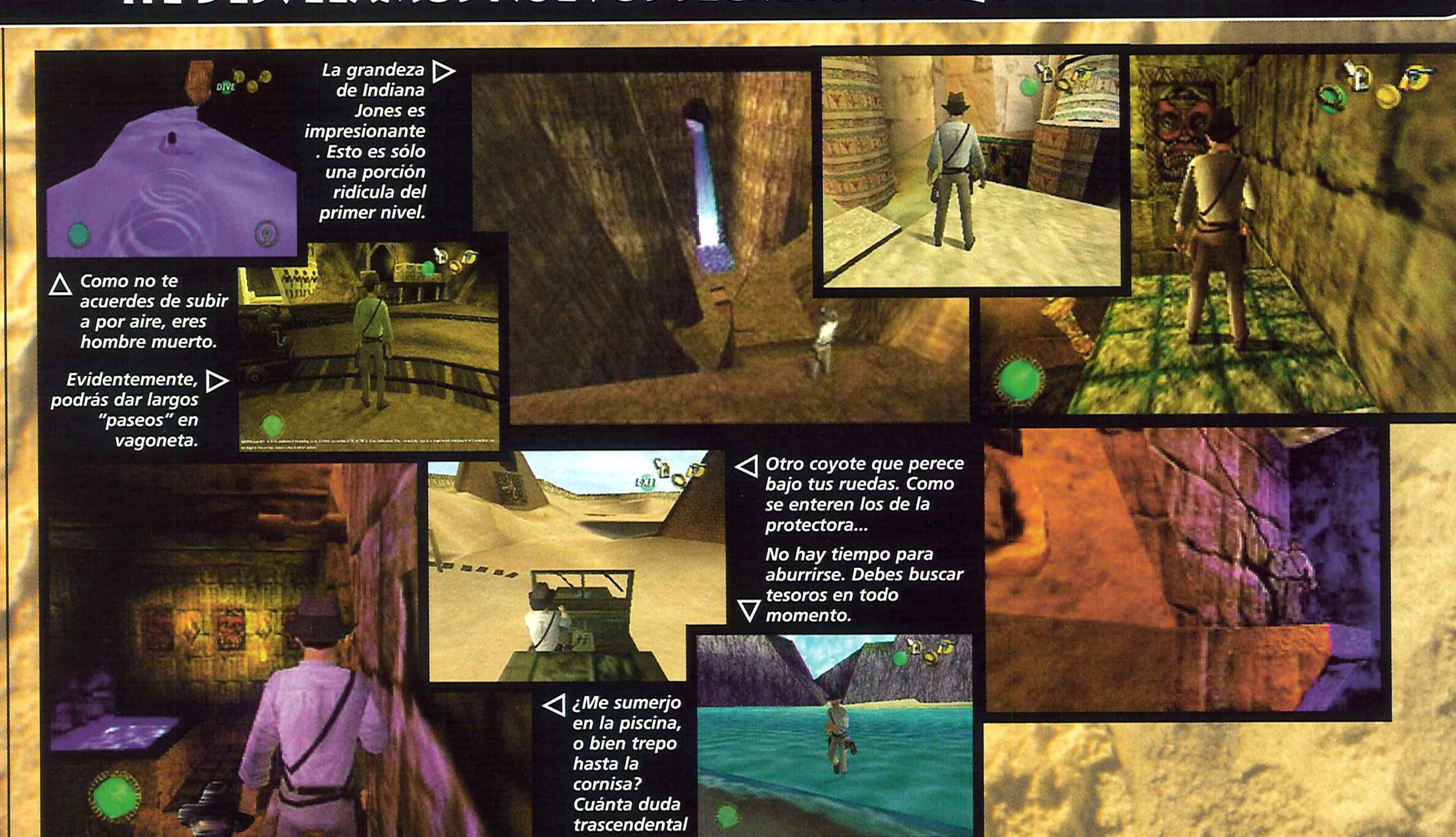
Por supuesto, no se reduce todo al aspecto. Todo en *B-T* está perfectamente equilibrado y definitivamente no te vas a aburrir. La acción está complementada por unos excelentes minijuegos, secciones de tiro en primera persona a lo *GoldenEye* y escenas animadas muy divertidas.

Además, los de Rare han conseguido barrer del juego los problemillas del original: el sistema de cámara está muy mejorado y abundan menos las irritantes secciones de 'tienes-que-encontrar-todas-las-notas-y-pariditas'.

Basta decir que *Tooie* tiene todos los números para convertirse en un título bestial. Desgraciadamente, aún tendremos que esperar algo más (hasta marzo, más o menos) antes de verlo en las tiendas. Mientras dure la espera, estas fantásticas imágenes te dejarán babeando...

CONTINUARÁ... Prepárate para encontrar mucho más sobre B-T en los próximos meses.

¡TE DESVELAMOS NUEVOS SECRETOS ARQUEOLÓGICOS!


La grandeza de Indiana Jones es impresionante. Esto es sólo una porción ridícula del primer nivel.

Como no te acuerdes de subir a por aire, eres hombre muerto.

Evidentemente, podrás dar largos "paseos" en vagoneta.

Otro coyote que perece bajo tus ruedas. Como se enteren los de la protectora...

No hay tiempo para aburrirse. Debes buscar tesoros en todo momento.

¿Me sumerjo en la piscina, o bien trepo hasta la cornisa? Cuánta duda trascendental

INDIANA AND THE INF

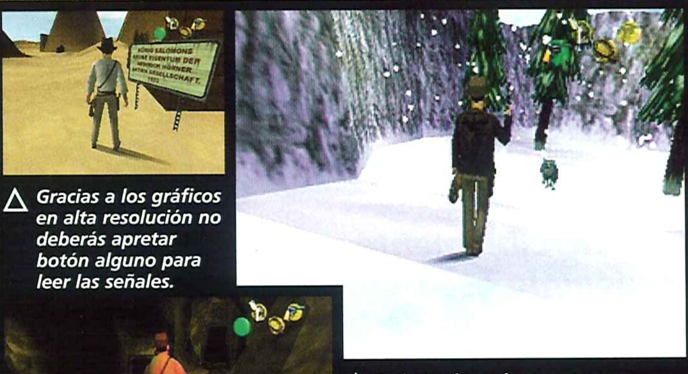
¿nunca te cansas de



LA FICHA

INDIANA JONES	
DE:	LucasArts
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Marzo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE


Gracias a los gráficos en alta resolución no deberás apretar botón alguno para leer las señales.

Indy tarda un buen rato en desenfundar, así que no es mala idea que lleve siempre su pistola en ristre.

En la mina no hay una única ruta que seguir. Lo más fácil es perderse sin remisión.

Era una de las pocas licencias cinematográficas que faltaban por llegar a la N64. ¿Te imaginas el crujir del látigo en el aire, las carreras en vagoneta y los templos repletos de tesoros? Todos hemos soñado alguna vez con meternos en la piel de Indiana Jones, sobre todo antes de que a Harrison Ford le salieran las canas y las arrugas.

Indiana Jones and the Infernal Machine es la conversión de un viejo juego para PC, en su momento un clon descarado de *Tomb Raider*, que no destacó por nada en especial. Sin embargo, los chicos de Factor 5 no han podido resistir la tentación de retocar el título original con el fin de sacar el máximo provecho de las posibilidades que ofrece la N64. El resultado es un título que, gracias a un motor que imita con gran acierto al de *The Legend of Zelda*, destaca por méritos propios y que, a las primeras de cambio, supera en muchos enteros a la frustrante jugabilidad de las aventuras de Lara Croft.

De hecho, diríase que, tras comprobar el estupendo aspecto que presenta Indiana Jones, lo más probable es que Nintendo haya prestado a



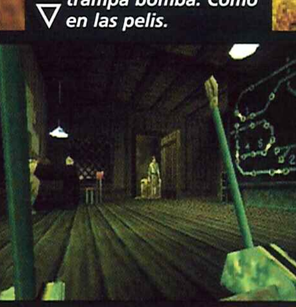
△ Creo que aquí dentro no puede pasar nada bueno.



△ Cuidado con los ataques de los pájaros mientras subes escaleras.

Indy evoca a Tarzán ▷ para llegar al cofre escondido en un hueco. ¡Vaya tío!

Algunos interruptores del juego son una trampa bomba. Como ▽ en las pelis.



△ Tan sólo un hombre cuya única misión en la vida consiste en ir en busca de tesoros con historia puede permitirse el lujo de tener un helicóptero como éste.

Ten cuidado, Indy. No creo que te hiciera mucha gracia ▷ acabar nadando entre la lava incandescente. Te chamuscarías un pelín...

Dentro de ▷ la Infernal Machine. Algo horrible te espera.





△ Si el mapa está bien, Indy no tendrá que salir a la carrera esta vez.

◁ La vagoneta no partirá hasta que no actives el interruptor.

JONES
ERNAL MACHINE
hacer el *Indiana*?

Factor 5 el motor de *Zelda*. El botón B cambia la acción dependiendo de las circunstancias; puedes atribuir a los botones C objetos y armas, desde el inseparable látigo de Indy hasta escopetas y machetes. El aspecto impresionante de los cañones del desierto o de las mazmorras iluminadas por antorchas trae Hyrule a la memoria de inmediato; incluso las pequeñas sombras que se perciben a los pies de Indy se parecen sospechosamente a las que aparecen a la espalda de Link. Utilice o no el motor de *Zelda*, lo cierto es que se parece tanto que logra transformarse en una experiencia mucho más intuitiva que la que ofrecía el título original para PC.

Merced a la original capacidad para extraer partes nuevas del nivel directamente del cartucho, Factor 5 ha sido capaz de crear entornos que dejarán boquiabierto a más de uno. En el Valle Olmec podrás disfrutar de vastas extensiones boscosas, paisajes de montaña para quitar el hipo y también de la inmensidad de un océano azul intenso, todo ello sin verse afectado por el más mínimo atisbo de niebla o ralentización en las imágenes. En otros puntos alucinarás al comprobar el aspecto de una vieja iglesia abandonada, invadida por el polvo, o de unos páramos helados que harán castañetear tus dientes. Pero sin lugar a dudas, el mejor de todos los niveles es el de Infernal Machine, que transcurre en las entrañas de un artilugio mecánico colosal, gracias sobre todo a la inteligente utilización de azules marinos y tonos plateados.

GRÁFICOS **La animación cuando corre, salta y se cuelga de las cornisas es excelente. No te pierdas el movimiento de su cartera.**

El comportamiento de Indy es el que cabría esperar de nuestro veterano héroe: puede empujar o arrastrar rocas para descubrir cuevas secretas y tesoros escondidos, o bien tirarse por una catarata y cruzar a nado unas catacumbas anegadas. Evidentemente, no podían faltar sus consabidos golpes de látigo para acabar con los enemigos de turno, su capacidad para accionar interruptores o sus balanceos tarzanescos por las vigas. La animación cuando corre, salta o se cuelga de las cornisas es excelente (no te pierdas el movimiento de su cartera). Más avanzada la partida, podrás descifrar los entresijos del complicado mapa de la mina, conducir un jeep o huir de una manada de coyotes. ¡Estupendo!

Este artículo se nos queda corto para alabar todas las gracias de Indy: la música envolvente, los niveles secretos, las escenas de vídeo que rememoran el estilo de las pelis... Por suerte, el cartucho no se hará esperar mucho, al igual que nuestra review. Sigue nuestros pasos y encontrarás el tesoro.

CONTINUARÁ... El tan sólo un par de números os ofreceremos una review a fondo de *Indiana Jones*.

¡FACTOR 5 VUELVE A LA CARGA CON UNA NUEVA DOSIS DE CIENCIA-FICCIÓN!



Los escenarios son enormes, aunque un poco dispersos en ocasiones.

¡No te lo pierdas! El nivel de detalle es impresionante.

Las misiones serán tan exigentes que hasta los más avezados pilotos sudarán tinta.

STAR WARS BATTLE FOR

guerras robóticas

En la redacción de M64, basta el simple anuncio de un futuro juego de *Star Wars* para montar un revuelo y una algarabía de tomo y lomo.

Y este mes hemos vivido una situación de esta guisa al descubrir que el imponente *shoot 'em up* de Factor 5, *Battle for Naboo*, ya va tomando forma. ¡Y una forma estupenda!

A pesar de que *Naboo* utiliza el motor de *Rogue Squadron*, la diferencia más notable entre ambos títulos es la nitidez de los gráficos y la frenética velocidad a la que se desplazan.

A *Rogue Squadron* se le acusó de emplear la niebla como recurso al estilo de *Turok*, pero en *Naboo* los gráficos presentan una claridad cristalina y resulta mucho más fácil descubrir a los enemigos cuando se aproximan. El nivel de detalle de la superficie también se ha mejorado en varios enteros: volarás sobre antiquísimas ruinas y sobre bases militares. También se han incorporado un buen puñado de efectos de luz de bellísima factura. Al igual que en el *Forsaken* de Acclaim, tanto los láseres como las explosiones se reflejan en las superficies, por lo que puede decirse que el apartado gráfico de este título roza la perfección.

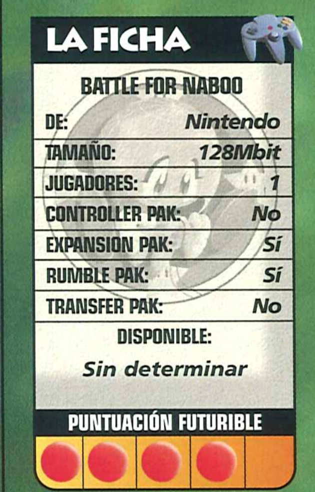
La acción de *Naboo* transcurre en el mismo periodo temporal que la peli Episodio 1, razón por la cual, desgraciadamente, esta vez no podrás jugar con Luke Skywalker. Pero, a cambio, podrás meterte en el pellejo de Gavin Sykes, un joven soldado que desea proteger a su planeta. No es lo mismo, pero una vez empieza a desatarse la acción, lo cierto es que poco importa el nombre del protagonista.

Parece ser que Factor 5 ha tenido muy en cuenta todas las críticas que recibió *Rogue Squadron*. *Naboo* ofrece un gran abanico de localizaciones: podrás batallar no sólo sobre verdes praderas, sino también en los páramos helados del planeta, bajo los Mares Gungan, entre las paredes de un cañón imponente y, claro está, en pleno espacio, mientras orbitas alrededor del planeta de nuestro héroe. También podrás elegir entre un montón de naves (algunas que aparecen en la peli y otras totalmente nuevas), desde el Naboo Starfighter hasta el Trade Federation Gunboat, que va armado con un cañón de dimensiones descomunales.

Lo único que Naboo no ofrece es un modo para varios jugadores, pero la bien merecida reputación de Factor 5 como maestros de las capacidades sonoras de la N64, combinada con los espectaculares y fantásticos gráficos que podrán gozarse por cortesía del Expansion Pak, deberían bastar para satisfacer incluso a los más exigentes incondicionales de la saga de Star Wars.

Estamos planeando un viaje interestelar que nos lleve a Naboo, así que dentro de muy poco tendréis nuevas y suculentas noticias de este magnífico título.

GRÁFICOS *Se han incorporado un buen puñado de efectos de luz de bellísima factura.*



LA FICHA

BATTLE FOR NABOO	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

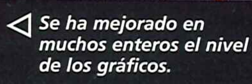
PUNTUACIÓN FUTURIBLE



◁ Parece como si algunos vehículos nunca hubiesen salido del hangar.

Los espacios angostos del cañón helado no son aptos para claustrofóbicos. ▽





◁ Gracias a los vehículos "flotantes", la acción parece mucho más rápida que en Rogue.

◁ Se ha mejorado en muchos enteros el nivel de los gráficos.

Los efectos lumínicos y meteorológicos son increíbles. ▽

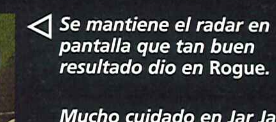


△ Con la cantidad de naves que tienes a tu disposición, jamás te cansarás de este juego.

NABOO

◁ Se mantiene el radar en pantalla que tan buen resultado dio en Rogue.

Mucho cuidado en Jar Jar. Es una misión de búsqueda y destrucción. ▽





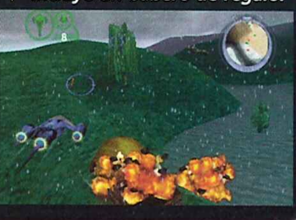


△ Algunos escenarios urbanos son enormes. Debes dirigir tus miras a un montón de objetivos.

¡No te dé vergüenza admitirlo! Estás tan excitado como nosotros. No es de extrañar, esto es material de primera. ▽

△ Por mucho que te llame la atención, yo de ti no recogería eso...

Los escenarios son impresionantes. Con el cartucho se incluye un babero de regalo. ▽





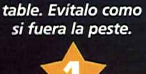
CONTINUARÁ... El próximo mes te contaremos más cosas acerca de este belleza...

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.





Pokémon Trading



De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

REPARTIENDO CARTAS



Tienes un montón de variaciones de Pika y debes escoger la que más te sirva.





Contar con una buena baraja reduce el factor suerte.

Uno de los aspectos más importantes de *TCG* es aprender a manejar la baraja. Puedes tener un máximo de 60 cartas, entre las cuales debe haber: cartas Pokémon, las cartas Energía necesarias para cargar sus ataques y las cartas Entrenador, que tienen usos especiales como curar o buscar cartas específicas.



Las cartas Energía son cruciales. Las vas a necesitar para atacar o defenderte, así que recaba bastantes.

Las cartas Entrenador a menudo pueden invertir una partida, así que asegúrate de usarlas con astucia.

Con el diluvio de nuevos productos y juegos de Pokémon que han salido al mercado en los últimos meses, este cartucho para GB podría haber pasado desapercibido, lo cual hubiera sido una pena, pues pronto comprobarás que *Pokémon Trading Card Game* para Game Boy es otro excelente ejemplo de lo impresionantemente adictivos que pueden llegar a ser los juegos Pokémon.

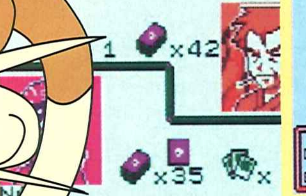
son algo complejas, especialmente para los entusiastas más jóvenes de Pokémon. Por fortuna, la versión para Game Boy te facilita mucho las cosas, con sus instrucciones paso a paso y un práctico conjunto de libros con los que accederás a todos los secretos de esta bestia de la estrategia.

TCG para Game Boy es, en esencia, el mismo juego que la versión de cartón, pero contiene una aventura. Ésta consiste en derrotar a los maestros del *TCG* con el fin de hacer tuyas las legendarias Cartas Pokémon. Por tanto, en lugar de combatir normalmente contra distintos oponentes, *TCG* ordena la experiencia de juego en batallas contra diversos clubes, cada uno especializado en algún tipo distinto de Pokémon y de Energía, tales como Planta o Fuego. Al vencerles,

VEREDICTO ***Una de las experiencias estratégicas más logradas y profundas que existen. No te lo pierdas.***

Aunque es difícil encontrar alguien que desconozca el tremendamente famoso juego de cartas, sospechamos que aún sería más complicado encontrar mucha gente que, además del obvio aspecto de la colección, tuviera alguna idea de cómo se juega realmente. Y la verdad, no es extraño, considerando que las reglas

obtienes regalos especiales con Cartas Pokémon más fuertes y especializadas, que puedes conservar para mejorar tu baraja. De este modo aprendes lo básico casi sin darte cuenta, al tiempo que te introduces gradualmente en lo que viene después, que es mucho más complicado.



Las partidas se reproducen en su totalidad, entrenador incluido.



Al evolucionar a tu Pokémon consigues nuevos ataques.

Leer te ayudará a poner a punto tus ataques.

Todo está dispuesto para el combate contra ese Pikachu volador. Pika está en las nubes...



Card Game



Aquí tienes el mapa del mundo que deberás recorrer baraja en ristre.

Todo el mundo es muy amable. Bueno, todos no, que también hay quien pelea...

Visualmente, *TCG* no difiere mucho de sus parientes de tipo RPG, pues aquí también recorres una isla con cámara en picado, si bien ésta es mucho más pequeña. Los combates con cartas resultan casi iguales a los de *Rojo* y *Azul*: tu Pokémon oponente aparece en la parte de arriba de la pantalla, con las indicaciones de su estado a un lado. Las animaciones de ataque, si bien no tienen el nivel de las de *Oro* y *Plata*, son suficientemente ricas y se prestan para ver los rasguños, quemaduras y golpes que cada tipo de Pokémon inflige al de la carta rival (algo que ciertamente no verás nunca con la baraja real).

Pero el esplendor de *TCG* está en el juego mismo. El esfuerzo mental necesario para construir la baraja de 60 cartas es tremendo. La previsión es esencial: debes confeccionar barajas apropiadas para cada batalla, con grupos equilibrados de cartas acordes a cada situación. Tu baraja irá cambiando conforme mejores en el juego o vayas recolectando cartas más poderosas en recompensa por vencer a los maestros de cada club. La experiencia es fuertemente adictiva en todo momento, ya sea al planear tu estrategia o al enfrascarte en reñidas batallas que ponen a prueba tus conocimientos.

Para aquellos que mantienen sus reservas sobre las creaciones más ñoñas de Nintendo, les rogamos que dejen sus dudas a un lado. Pokémon *Trading Card Game* es una de las experiencias estratégicas más logradas y sustanciosas que existen. No te lo pierdas.

5

Algunos son duros de oído. Insiste para conseguir lo que quieres.

VAMOS AL CLUB

No, esto no es una disco. Es el Club Rayo, y hay algunos Pikas especializados, duros como una piedra.



Primero vence a los pupilos del club y luego a los maestros para obtener unas magníficas cartas nuevas.

Antes de que puedas enfrentarte al alto mando de *TCG* tendrás que abrirte paso a través de varios clubes, venciendo a sus maestros y obteniendo premios y cartas nuevas y más poderosas. Esto es una parte esencial para aprender a administrar tu baraja y combatir. Cuando hayas vencido en todos los clubes, tendrás suficientes cartas para crear tu baraja definitiva.

La victoria en ciertos clubes te dará acceso a algunas cartas especiales.

FRENESÍ PARA DOS

Habla con estas chicas para tus combates mediante enlace.

Charlando te enterarás de cosas vitales. Con un amigo puedes crear cartas adicionales.

Aunque el juego en sí es tremendamente absorbente, no hay nada más reconfortante que probar una baraja nueva contra la que haya creado alguna otra persona. Aquí, como siempre, la opción de enlace va de perlas. Esta vez también se ha añadido una opción mediante los infrarrojos: el Pop Card. Encuentra un amigo que juegue a *TCG* y enlázate a él para obtener una carta especial. Pero es algo que sólo puedes hacer una vez con cada amigo, por lo que tendrás que buscar nuevos jugadores de *TCG* continuamente.

planet REVIEW

Pop 'n' Pop



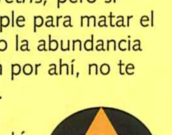
De: Virgin **Precio:** N/D **Guardar:** No **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Oh, no! Otro mundo repleto de personajes estilo manga está en peligro por un 'Malvado Rey' que amenaza con liquidar a sus inocentes criaturas. ¿Cómo lo detendremos? ¿Con armas? ¿Quizá con salvajes golpes de kung fu? Pues, no. Desviaremos su ataque agrupando globos de colores brillantes. Qué tontería.

Ya está, lo has adivinado: otro colorido puzzle. Se trata de otro juego de bolas al estilo *Bust-A-Move* en el que tratas desesperadamente de alinear tres iguales, o más, para reducir el amenazador avance de una montaña invertida de bolas. No es exactamente un sueño, pero no está del todo mal.

Como suele suceder con esta clase de juegos, gráficos deslumbrantes y originalidad están en un segundo plano frente a la adicción de la vieja escuela. Por tanto, aunque *Pop 'n' Pop* no provoque que mojes los pantalones de la emoción, la acción es tan dura y rápida como para que este juego termine gustándote. No pretende nada más que eso, y ofrece diversión a raudales.

No estamos ante *Tetris,* pero si buscas un puzzle simple para matar el tiempo y has probado la abundancia de títulos que rondan por ahí, no te equivocarás con éste. Competente y desafiante, pero no está por encima de la media.





Escoge a tu lanzador de entre una gran variedad de personajes sonrientes.

¡Ya está! ¡Conseguí agrupar tres iguales!

Las pantallas con jefe de nivel son difíciles porque la velocidad aumenta.

Gira los globos para hacer que encajen mejor.

Parece que Su Majestad necesita ayuda ¿eh?

Estos monstruos siembran el terror entre los habitantes.



Al avanzar encontrarás nuevos helicópteros.



Aquí no hay que cuidar mucho el medio ambiente, parece...



Recoge refuerzos desde el aire.

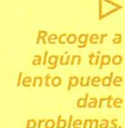


Los tanques son muy duros de liquidar.



Nosotros apuntábamos al edificio, pero disparó el copiloto...

Los copilotos tienen distintas especialidades.





Recoger a algún tipo lento puede darte problemas.

Army Men: Air Combat

De: Virgin/3DO **Precio:** N/D **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Si disfrutaste con el excelente *Desert Strike* para la SNES hace no sé cuántos años, la última entrega de 3DO de la serie *Army Men* te encantará.

Army Men: Air Combat te pone al mando de un encantador helicóptero verde para que vueles por paisajes completando objetivos y eliminando a la escoria plástica que es el Tan Army. Todo esto es muy bonito, pero la ejecución del juego no es tan buena, lo cual se nota principalmente en que no tienes suficiente control de lo que ocurre. Por ejemplo, en lugar de disparar a lo que tienes delante, tu copiloto apunta por ti, lo que significa que en ocasiones tratarás de eliminar un objetivo y encontrarás que tu tirador dispara en la dirección contraria, mientras el objetivo escapa. Es descorazonador.

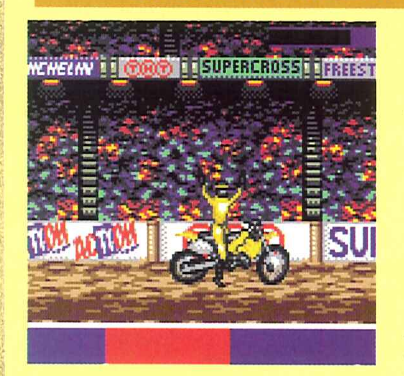
Si olvidamos estos defectos, Air Combat resulta envolvente y cuenta con un buen número de misiones. Si puedes soportar los defectuosos controles hasta pillar el tranquillo, te encontrarás ante un título desafiante, que te enganchará lo suficiente como para mantenerte atado hasta el final. De nuevo, otro juego que no es perfecto, pero tampoco está mal.

3



Supercross World Championship

De: Infoframes **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



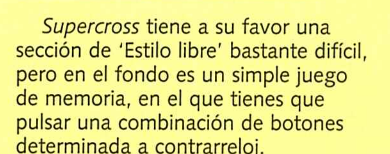
¡Bravo! Nuestra memoria no nos ha fallado. Ahora, a posar para la peña.

A excepción de *Top Gear Rally 2* (4 estrellas, M64 32) los juegos de carreras no han destacado mucho en la pequeña pantalla. De hecho, parece que no acaben de acomodarse a la GBC. Infogrames nos trae un nuevo intento. Esta vez, con motos.

A pesar del indudable esfuerzo que han hecho los desarrolladores, el título no consigue todo lo que se propone. La pista ondulante es todo un triunfo y por momentos te olvidas de que estás jugando a un juego, pero este detalle afecta poco la jugabilidad, y la tarea en conjunto resulta tediosa. Hay un buen número de pistas, pero responden a lo de 'vista una, vistas todas'.



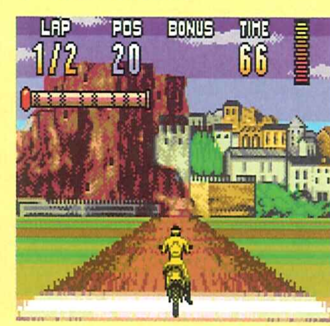
Lo único que tienes que hacer aquí es memorizar el botón del combo.



Hay muchas motos, pero todas son casi iguales.

Logra el combo y asómbrate con la desquiciada proeza que ejecutas. ¡Guaaauuu!

De nuevo, la GB tiene problemas para acoger carreras decentes en tercera persona.



Supercross tiene a su favor una sección de 'Estilo libre' bastante difícil, pero en el fondo es un simple juego de memoria, en el que tienes que pulsar una combinación de botones determinada a contrarreloj.

Si eres un fanático del motocross, aquí encontrarás diversión para rato. También, incluso, si no te apasionan las motos. De todas formas, la pequeña consola de Nintendo cuenta con títulos motorizados mejores.

3

Monkey Puncher

De: EON/Acclaim **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Como su nombre indica, este juego va de monos (monkey en inglés). Monos a los que hay que adiestrar... Suena a otro intento desesperado por sacar provecho del filón Pokémon.

El malvado Saru ha secuestrado a tu familia y para rescatarles necesitas adiestrar a tus monos; sólo así serán capaces de enfrentarse a los malos del juego en el Primer Gran Torneo de peleas de monos.

Prepararles para la batalla implica entrenamiento. Entre los ejercicios que deberás incluir en su preparación hay abdominales y jogging y también podrán practicar con sparrings. La pena es que no puedes controlar a tu monito mientras lucha, con lo que para ti el combate se reduce a observar sentado durante 30 segundos si tus enseñanzas han dado fruto o no.

Pero no pienses que todo es pelea y ya está. Tus simiescos coleguillas tienen que comer (su dieta consta de plátanos y... ¡curry!) y también podrás enviarles a comprar, aunque será mejor que les des una lista, porque nosotros enviamos a uno sin lista ni nada y volvió con lo que le dio la gana.

Dispones de hasta tres monos a la vez y cuando hayan alcanzado cierto nivel, puedes emparejarlos y tendrán monitos. Además, dispones de un modo para dos jugadores si conectas tu máquina con la de un amigo.

Llegados a un punto, MP se hace pesado. Tus monos siempre están hambrientos, los combates se repiten... pero está muy bien hecho y su presentación es buena. Total, que vale la pena.

4



Parece que el mono le ignora.

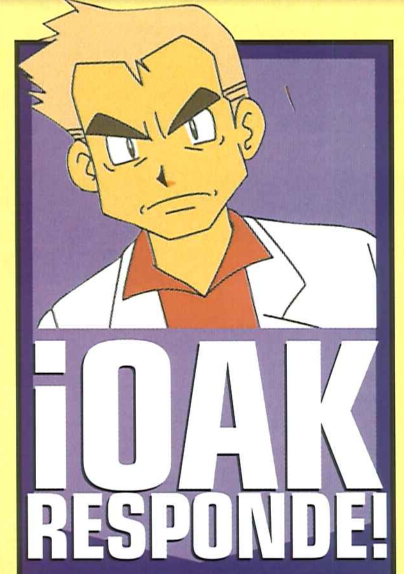


Una estrategia es siempre buena idea. Tienes cuatro para elegir.

Parece que nuestro mono Freddy lo está pasando mal.

Ten cuidado, tiene cara de pocos amigos.

Son como niños. No soportan que les grites.



¡OAK RESPONDE!

"Parece que 'Pokémon edición especial Pikachu' ha provocado más de un dolor de cabeza este mes. No te preocupes, ¡aquí estoy yo!"

Carlos Jiménez, e-mail: tengo *Pokémon Amarillo* pero me he quedado atascado y no puedo llegar al edificio de Silph S.A. en Ciudad Azafrán. ¿Puedes ayudarme?
Prof. Oak: Mira Carlos, antes de hacer cualquier cosa en Ciudad Azafrán tienes que entrar en el edificio Silph S.A., así que presta atención al truco: consigue limonada en la tienda de Ciudad Azulona y dásela a uno de los guardas. Él la compartirá con sus colegas y te abrirán todas las rutas cerradas de la ciudad, con lo que podrás entrar en el edificio de Silph S.A. ¡Buena suerte!

José Ramón Méndez, Ceuta: Soy un devoto entrenador Pokémon y hace unos meses me compré *Pokémon Amarillo*. Ya lo he terminado, pero no puedo encontrar a Psyduck ¡Ayúdame, por favor, estoy desesperado!
Prof. Oak: Tranquilízate, J.R. En *Pokémon Amarillo* hay varios Psyduck que atrapar. Date un paseo por la zona 6 y vete directo al estanque de la esquina sur. Si dispones de Surf, intenta nadar por el estanque y localizarás un Psyduck. Con un poco de suerte, quizá encuentres el extraño Golduck. ¡Al agua patos!

¿Tienes algún poképroblema? O, mejor aún, ¿tienes algún pokétruco secreto que quieras compartir con el resto de nuestros lectores? Sea lo que sea, envíalo a:

Oak Responde,
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Pokémon Amarillo

ENFRENTAMIENTO EN LA MESETA AÑIL

En la Meseta Añil tendrás que enfrentarte al Alto Mando y luego aceptar el desafío de Gary. Las siguientes alineaciones de Pokémon te allanarán el camino a la victoria:
Lorelei: Fuego, Eléctricos y Roca.
Bruno: Pokémon Voladores y Psíquicos.
Agatha: Pokémon Eléctricos potentes te facilitarán las cosas.
Lance: Pokémon Hielo.

El enfrentamiento final contra tu archirrival puede complicarse mucho y requiere una serie de tácticas distintas a las empleadas en *Rojo* y *Azul*. Los tres primeros Pokémon de Gary son siempre los mismos; Sandslash y Alakazam desaparecen del mapa con persistentes ataques terremoto, mientras que a Exeggutor le destruyes fácilmente con un Pokémon fuego de alto nivel como Charizard.
La identidad de los últimos tres Pokémon con los que midas tus fuerzas dependerá de cómo haya evolucionado el Eeve de tu rival. Si tiene a Joelton también te verás acechado por Cloyster y Ninetales. Si tiene a Flareon, también traerá a Magneton y a Cloyster; y si su Eeve ha evolucionado a Vaporeon, se acompañará de un Ninetales y un Magneton. La mejor táctica para derrotarles es cosa tuya, pero te recomendamos que tengas a mano Pokémon Tierra de alto nivel; no importa la evolución porque seguro que habrá algún Pokémon eléctrico contra el que luchar.

LOS BANDIDOS DE CIUDAD AZULONA

Las probabilidades en las máquinas tragaperras de Ciudad Azulona varían cada vez, así que tu mejor apuesta será jugar cuatro veces con cada máquina y si en una de ellas coinciden dos o más símbolos, sigue jugando porque puede que ese día tengas paga extra.
Si te acercas mucho a un 7 7 7 o a Bar Bar Bar, significa que pronto va a caer uno de los dos.

¡OFERTA! PUNTOS DE SALUD

Cuando llegues a Ciudad azulona, sube hasta la última planta de la tienda Pokémon y cuando estés junto a las máquinas, pulsa A. Elige limonada y sólo te costará 350 restituir 80 Puntos de salud al Pokémon que quieras. ¡Más barato que la Híper poción!



El demonio de Tazmania: Tornado Devorador

CONTRASEÑAS DE NIVEL

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de contraseñas y abrirás los niveles:



BLGNGJPDFFTJ
Abre el nivel China.

LMBPBKTFKDPK
Abre el nivel Suiza.

Mario Golf

PERSONAJES SECRETOS

Grace, Tiny y Gene Yuss: Para jugar como estos ases del palo primero tienes que vencerles con tu personaje en un campeonato o una partida.

Putts:
Tendrás que derrotar al tipo con un personaje creado por ti si quieres jugar como él.



Wario:
Para convertirte en la pesadilla de Mario debes acabar en primer lugar en los campeonatos del club y luego vencer a los maestros.



Pokémon Amarillo

Aquí tienes algunos trucos para hacer de tu vida con Pikachu un poco más fácil.

EVOLUCIONA

Si quieres que Pikachu evolucione en Raichu, pásalo a un cartucho *Rojo* o *Azul* y usa sobre él una Piedra Trueno. Ahora recupéralo en tu cartucho *Amarillo* y tendrás una mascota mucho más poderosa.



REACCIONES

Habla con Pikachu después de hacer algunas cosas y podrás comprobar su reacción. Aquí tienes algunas de ellas:

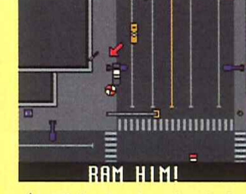




- Ve de pesca y habla con Pikachu después de un combate.
- Captura a cualquier Pokémon.
- Habla con el Jigglypuff que hay en el Centro Pokémon de Ciudad Plateada y después toca la Poké flauta.
- Ve a la Torre Pokémon.
- Captura otro Pikachu.



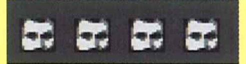
Driver



△ *Visita los barrios bajos con estos códigos.*

Criminaliza los Estados Unidos de punta a punta con estos útiles códigos.

MIAMI



1. Robo al banco



2. Oculta las pruebas



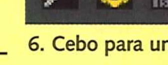
3. Persigue el bote



4. Arrasa 5 restaurantes



5. Carrera Superfly

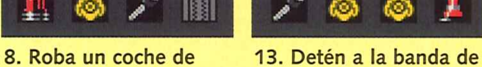


6. Cebo para una trampa



7. Saca a pasear a Di Angelo

LOS ÁNGELES



8. Roba un coche de policía

9. Llega sano y salvo al doctor



10. Huida de Beverly Hills

NUEVA YORK

11. Gran Estación Central



12. Ruedas de repuesto



13. Detén a la banda de Granger



14. Persigue a los chicos de Granger



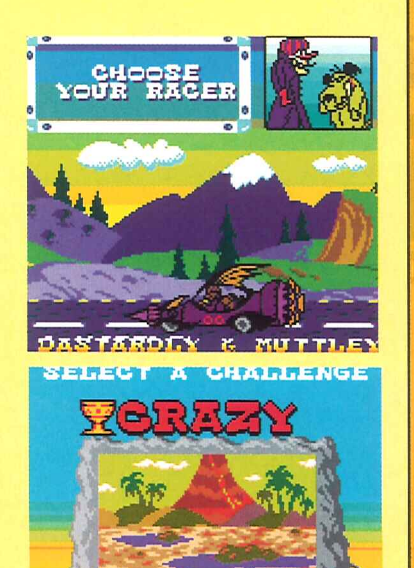
15. Record de Crosstown

Wacky Races

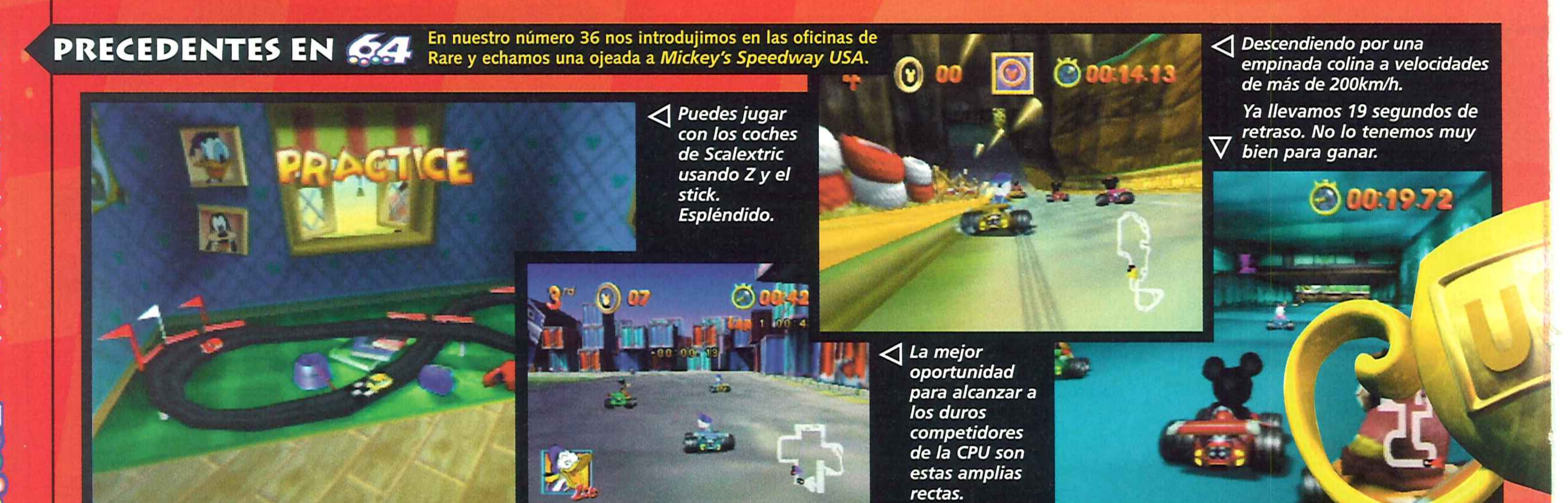
CÓDIGOS

Introdúcelos en la pantalla de passwords.

BLDFMTZ accede a la copa Loca
TDHZGBB accede al Súper Ferrari
MCDFGHJ accede al bólido de Pedro Bello y al Súper Ferrari
CCBLLHT accede al Barón Rojo
NMGVZZJ accede al Barón Rojo y al Súper Ferrari
TBBPLZX accede al bólido de Pedro Bello y al Barón Rojo
KBDTPPM accede al bólido de Pedro Bello, al Barón Rojo y al Súper Ferrari
CHKZMNP accede al Súper Chatarra Especial
RBRZWNP accede al Súper Chatarra Especial y al Súper Ferrari
CQLSPHJ accede al bólido de Pedro Bello y al Súper Chatarra Especial
BCHJHLP accede al bólido de Pedro Bello, al Súper Chatarra Especial y al Súper Ferrari
VCDPVZB accede al Súper Chatarra Especial y al Barón Rojo
DKXZKHJ accede al Súper Chatarra Especial, al Barón Rojo y al Súper Ferrari
LLKBPMK accede al bólido de Pedro Bello, Súper Chatarra Especial y Barón Rojo
VWDFZDK accede al bólido de Pedro Bello, Súper Chatarra Especial, Barón Rojo y Súper Ferrari
MUTTLEY accede a todos los vehículos y circuitos.



PRECEDENTES EN 64 En nuestro número 36 nos introdujimos en las oficinas de Rare y echamos una ojeada a *Mickey's Speedway USA*.



Puedes jugar con los coches de Scalextric usando Z y el stick. Espléndido.

Descendiendo por una empinada colina a velocidades de más de 200km/h.

Ya llevamos 19 segundos de retraso. No lo tenemos muy bien para ganar.

La mejor oportunidad para alcanzar a los duros competidores de la CPU son estas amplias rectas.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

¿Mickey al volante? ¿Con esas orejas tan enormes?

Agarra esas medallas de la izquierda para mejorar tu motor al instante.

Reforzadores en forma de aviones teledirigidos. Qué raro.



LA FICHA

MICKEY'S SPEEDWAY USA	
DE:	Rare
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
12.990 pesetas	

Rare ha conseguido mucho renombre merced a sus impresionantes juegos para N64, aunque sus retrasos (¿dónde está hoy *Dinosaur Planet*?) son hoy en día casi tan famosos. Por eso resultó un tanto preocupante oír que se encargarían, sorprendentemente y además del resto de juegos, de 13 títulos para N64, Game Boy, Advance y Gamecube basados únicamente en Mickey Mouse, debido a un simple apretón de manos entre Nintendo y Disney.

Por todo esto resulta comprensible que Rare sacrifique un poco de creatividad a la hora de trabajar con el famoso roedor (*Mickey's Racing Adventure* para Game Boy se basaba directamente en su clásico para NES *R. C. Pro-Am*; la próxima aventura de Disney para Gamecube será un plataformas al estilo de *Banjo*; y *Mickey's Speedway USA* es un refrito de *Diddy Kong Racing*, a su vez un clon de *Mario Kart 64*). Sin duda, Jo Dark, Banjo y Conker han recibido la atención íntegra de Rare, dejando en segundo plano los juegos para Disney, despachados a un ritmo mucho más espaciado.

Aun así, un juego de Rare creado a toda prisa acaba siendo el equivalente de lo que hacen la mayoría de desarrolladores cuando se esfuerzan al máximo. Además, cualquier juego basado en el espléndido *Diddy Kong* es más que bienvenido. Así que, ¿qué pasa cuando dos de los más famosos héroes en 2D (Mario y Mickey) se disputan la copa de velocidad? Descúbrelo pasando la página...



Hasta las monedas llevan el sello de la cara de Mickey. Marketing.

Derrapando sobre placas de hielo: arriésgate.

Un movimiento en falso y te caerás. Y ya no alcanzarás a los demás.

Antes de lanzarte a la carrera puedes practicar en el circuito.

La bola de béisbol. Un arma arrojadiza de Speedway USA.

La única forma de llegar el primero es pegarse al interior en las curvas.

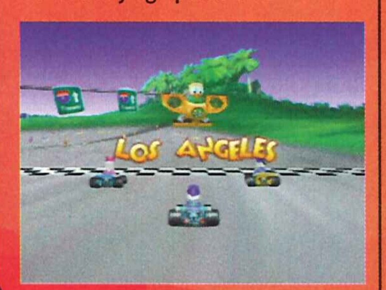
Mira cuántos giros de 90° hay. Suponemos que este circuito no tiene nada que ver con ninguna ciudad americana. Qué mareo.

DE QUÉ VA

¿Has jugado a *MK64*? Entonces nada de lo que encuentres en *Mickey's Speedway* te sorprenderá.

PISTAS

Hay 20 pistas en total, cada una diseñada de acuerdo con un estado de EE.UU. y agrupadas en...



TORNEOS

...cinco torneos de dificultad creciente y jugables en tres modos de dificultad. Los premios son...



COPAS

...copas de Bronce, Plata, Oro y Platino, las cuales te dan entrada a nuevos torneos. Pero busca las...



RECAMBIOS

...cuatro partes del coche de Ludwig Von Drake, pues ellas te llevarán a las frenéticas carreras finales.





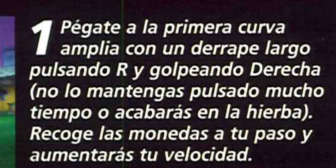


ESPÍRITU TRAMPOSO
A Rare le encanta incorporar trucos, pero con *Mickey's Speedway* se les ha ido la mano. Tendrás que ganar la Copa Platino en todos los torneos para echarles mano, aunque algunos no valen nada, ni siquiera el velocímetro digital, que te ayuda a recortar milisegundos de tu mejor tiempo. Quizá el mejor sea el truco de los corredores pequeños.

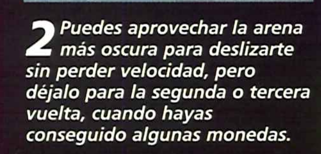
CÓMO... GANAR LA COPA PLATINO

INDIANAPOLIS

1 *Pégate a la primera curva amplia con un derrape largo pulsando R y golpeando Derecha (no lo mantengas pulsado mucho tiempo o acabarás en la hierba). Recoge las monedas a tu paso y aumentarás tu velocidad.*



2 *Puedes aprovechar la arena más oscura para deslizarte sin perder velocidad, pero déjalo para la segunda o tercera vuelta, cuando hayas conseguido algunas monedas.*



3 *Avanza transversalmente por la pista hasta la siguiente curva y gira rápidamente a la izquierda manteniendo pulsado R para derrapar a la derecha por las marcas rojas y blancas.*



4 *Haz lo mismo para girar a la derecha, acércate a las marcas por la derecha, gira y derrapa, cortando por la arena oscura.*



5 *Suelta R justo cuando tu coche encare la línea de meta, colócate a la derecha para estorbar a tus rivales y pisa a fondo hasta el final. ¡Victoria!*

SAN FRANCISCO



1 *Acelera directo hacia el túnel, derrapando pegado a la pared interna de la primera curva a mano derecha y luego avanza transversalmente por la pista.*



2 *Avanza de izquierda a derecha por la recta y pégate a la derecha en la curva. Al llegar al resalto, mantén pulsado R y gira a la derecha después del segundo bache...*



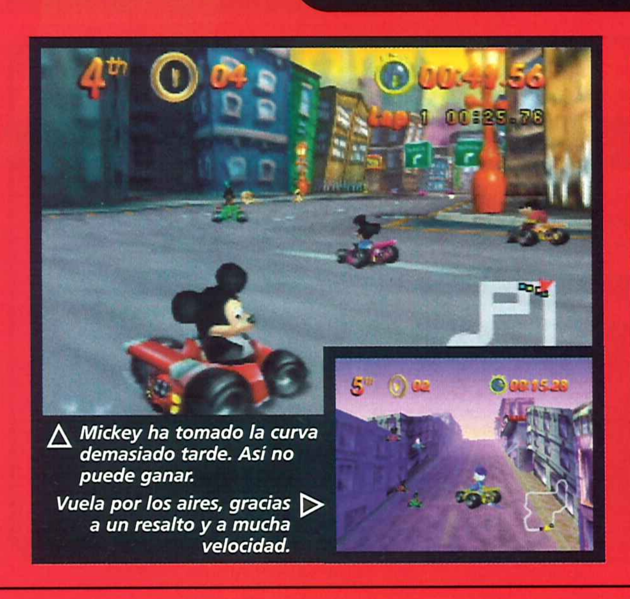
3 *...para prepararte para este giro. Haz un derrape amplio en las esquinas de la curva en forma de S y toma por la derecha las que van a la derecha, tan cerca del bordillo como puedas.*



4 *Después de la siguiente curva, mantén pulsado R y pulsa izquierda para tomar la curva final en un deslizamiento amplio, hasta llegar a la recta final.*



5 *Estarás acercándote a la meta por el lado derecho de la pista; si no es así, tomaste mal la última curva. Pisa los pedales a fondo y vuela hasta los cuadros de la meta para ganar.*



△ Mickey ha tomado la curva demasiado tarde. Así no puede ganar.

Vuela por los aires, gracias a un resalto y a mucha velocidad. ▷

AGRESIÓN ANIMAL



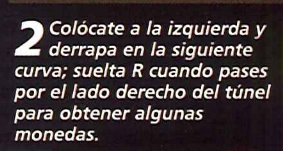
La penosa colección de armas en *Mickey's Speedway* no merece que se le dedique mucho tiempo: son vergonzosas copias de las conchas, las bananas y las estrellas mágicas de *Mario Kart*, y ninguna es tan útil ni divertida como las de Mario. Las peores son los coches por control remoto y los aviones de juguete (los equivalentes de las conchas rojas y azules), que se dirigen alegremente hacia la pared para romperse en pedazos una y otra vez. Pero las bolas de ping pong que botan fuera de la pista justo al soltarlas tampoco son una maravilla. Lo más poderoso sirve para perseguir a los corredores, pero no °te permite atraparles.



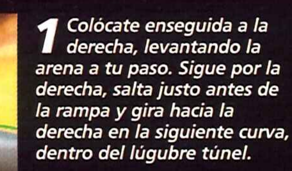
...SIN PILLAR ATASCOS

Sea cual sea el premio que quieres ganar (Novato, Intermedio o Profesional), nuestra guía es infalible...

NUEVO MÉXICO



1 *Colócate enseguida a la derecha, levantando la arena a tu paso. Sigue por la derecha, salta justo antes de la rampa y gira hacia la derecha en la siguiente curva, dentro del lúgubre túnel.*



2 *Colócate a la izquierda y derrapa en la siguiente curva; suelta R cuando pases por el lado derecho del túnel para obtener algunas monedas.*



3 *Toma la curva del túnel cerrada. Dirigete hacia las cajas y, pulsando izquierda en el stick, realiza un largo derrape junto al precipicio.*



4 *Dentro del túnel, alinea tu coche con el segundo de los simbolos en forma de V que se ve a lo lejos, y luego derrapa brevemente en la última curva.*



5 *La línea de meta está dentro de la siguiente área oculta, así que colócate en el medio de la pista y prepárate para un final aéreo. Gira a la izquierda si algún rival amenaza con adelantarte.*

GRAN CAÑÓN



1 *Derrapa en torno al árbol de la izquierda y encontrarás una práctica ruta a través de los montículos. Pero quizá tengas que saltar para esquivar el fango que hay a los lados.*



2 *Entra en el túnel de la derecha y pégate a la curva. Desciende la colina y luego ponte a la derecha para derrapar junto a la columna y obtener algunas monedas.*



3 *Toma el resalto y en la cima de la colina usa R y derrapa hacia la derecha para conducir entre la tierra y el fango; pero derrapa a la izquierda en el tramo más circular.*



4 *¿Hecho? A continuación viene tres curvas cerradas: pasa a toda velocidad por ellas recurriendo a R para evitar salirte fuera de la pista.*



5 *Después del puente, ponte a la derecha de la columna. Tras dos curvas, un resalto te empujará hacia la meta; pulsa R y tira del volante hacia la izquierda al salir del túnel para evitar un choque fatal.*



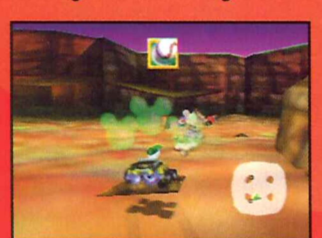


PRACTICA

En *Mickey's Speedway* hay una pista de 'Práctica' en la que aparece una pintoresca playa, una casa de campo y una granja moderna en la que hay gallinas que ocasionalmente ponen huevos, por razones que aún no hemos podido comprender. De hecho, aún no tenemos claro para qué sirve en general la pista de 'Práctica'. ¡Ayuda!

GUERRA DE GLOBOS

Dado el parecido tan grande que hay entre la jugabilidad de *Mickey's Speedway* y la de *Mario Kart*, a nadie le sorprenderá ver al ratón orejotas y a sus amigos pegando globos en la parte trasera de sus coches en el modo batalla. La velocidad del juego permite horas de entretenimiento en compañía pero, una vez más, la limitada colección de armas hace que lanzar globos a tus amigos resulte un asunto que pierde el encanto. Además, las pistas son un nudo extraño; los jardines de la Casa Blanca exhiben un horrible simplicidad propia de la SNES, con paredes que apenas resaltan del suelo. Con todo, el modo batalla rebasa al multijugador de *Diddy Kong*, uno de los más flojos que hemos jugado nunca.








GO! GO!



ESTO ME SUENA

Más que tomar prestados algunos detalles de *Mario Kart*, lo que *Mickey* ha hecho ha sido adueñarse de todo su espíritu.

Salida

Mientras que *Mickey's Speedway* cuenta con un Pato para dar la salida de la carrera y rescatar a los corredores perdidos, *Mario Kart* presenta al pequeño Lakitu en su nube.

Un pato de voz chillona versus el pequeño Lakitu. Sin comentarios.

Obstáculos

En Filadelfia, cajas gigantes se desplazan sobre tu cabeza en unos rieles y luego caen para aplastarte la cara. El Castillo de Bowser, por otro lado, tiene a los caras de piedra Thwomps, exactamente lo mismo.





Incluso los movimientos de las cajas copian a los Thwomps.

Pistas

Mickey y los suyos corren por los pasillos envueltos de alfombras rojas de la Casa Blanca, mientras que Mario y sus amigos avanzan por la moqueta sospechosamente similar del Castillo de Bowser.



Hay que admitir que la Casa Blanca tiene lámparas más bonitas.

Batalla

El modo batalla en *Mickey*: cuatro conductores, globos explotando y algunas armas. El modo batalla en *Mario Kart:* Cuatro conductores, globos explotando y montones de armas.



El departamento creativo de Rare no se lo currado mucho.



El manejo te permite meterte por todos los recovecos.



Esto nos recuerda a Jet Force Gemini.



La verdad es que era inevitable. Dado que casi cualquier personaje de dibujos animados ha puesto sus pies en un juego de carreras del estilo de *Mario Kart*, el ratón Mickey y su cohorte estaban obligados a sentarse al volante tarde o temprano. Afortunadamente, han conseguido que el corazón creativo de Rare se encargue de todo, así que *Mickey's Speedway USA* tiene que ser genial. ¿No es así?

Bien, *Mickey's Speedway* empieza a perder posiciones ante *Mario Kart* desde que empiezas a jugar con él. El personal de Disney no es tan atractivo como *Mario*, Peach y el resto del grupo, y sus gritos de batalla se pueden escuchar a todo volumen aun cuando el resto del pelotón está bien lejos. Las armas no pueden competir con las conchas, bananas y relámpagos de *Mario Kart*, y sólo logran dar en el objetivo una de cada 20 veces que lo intentas. Además, si rozas el bordillo, tu velocidad se reducirá hasta niveles lamentables, perderás la carrera y las lágrimas caerán de tus ojos.

Pero *Mickey's Speedway* tiene la velocidad de su lado, y en muchas cantidades. En el nivel de dificultad más duro, el ritmo frenético te deja sin aliento y la colección de curvas cerradas, rampas y rectas para impulsarte que tiene cada pista te llevan a una competición excitante y sorprendente, en la que a menudo tres vueltas se completan en menos de un minuto. Y el manejo es más que el adecuado para hacer frente a tal velocidad, siendo el más intuitivo desde *Mario Kart*. Un simple toque del botón R es suficiente para derrapar por las curvas a toda velocidad, mientras pulsas el freno con el stick para evitar que las ruedas del coche rocen con el peligroso bordillo.

Las pistas, cada una localizada en un estado de EE.UU., están muy bien diseñadas. Las maravillosas zonas de colinas, los duros descensos y las curvas en U bordeando precipicios son tremendamente complicadas al principio, aunque, con mucha práctica, estarás volando por Las Vegas, Oregón y Alaska con facilidad, y apreciarás



Derrapar a izquierda o derecha justo al alcanzar la cima de una colina es sólo una de las habilidades que tienes que dominar.

Raro: una ocasión en la que un arma de Mickey's Speedway realmente funciona.

Los túneles no te dejan ver qué se esconde detrás de ellos, pero ¡mira qué preciosos son!

Como en Mario Kart, es muy fácil pasarse de largo los ítems.

Ésta es una de las pistas más fáciles. Y sin embargo este derrape desafortunado nos hizo llegar últimos.

¿Acaso son Mickey y Donald los que aparecen tallados en la montaña del fondo? Qué original.

Puedes recorrer los inmensos jardines de la Casa Blanca antes de entrar en ella.

Observa atentamente los cambios en la superficie de la pista, pues puedes descubrir algún atajo.



lo adecuado que es el diseño de cada pista para las velocidades de muerte del juego. Los entornos son mejores que los de *Diddy Kong* sin animaciones entrecortadas, y aunque muchas de las pistas son curiosamente planas, al estilo de la SNES (principalmente por los bajos ángulos de cámara), no podrás quejarte de los exuberantes bosques, las realistas cataratas, los atardeceres en las ciudades y la total ausencia de elementos que aparecen de la nada en los 20 estados norteamericanos.

Entonces, ¿por qué no es *Mickey's Speedway* un juego estrella? Por la sencilla razón de que, en la máxima dificultad, es difícil por los motivos equivocados. Los coches de la CPU siempre rozan la perfección, lo que quiere decir que un solo error, incluso tardar una milésima de segundo en acelerar en la línea de salida, te hará perder la carrera. Y aunque *Mario Kart* tuvo críticas similares por sus tramposos y duros competidores, al menos te ofrecía armas decentes para aplastarles las espaldas. La patética colección de pelotas, aviones de juguete y globos de Mickey no te dan ninguna oportunidad de levantar cabeza.

Irónicamente, otro de los principales problemas de *Mickey's Speedway* es que a tus oponentes les resulta aún más difícil que a ti encontrar los siguientes niveles, de manera que ganar en los circuitos supuestamente más duros resulta pan comido. Y esto, unido al hecho de que conocerás cada pista a fondo, pues las habrás recorrido en la lenta competición del modo Novato, significa que tendrás una repisa llena de copas de Oro y Platino en pocas horas, a pesar de tus terribles oponentes. La última tanda de pistas, donde las curvas se estrechan y los caminos bordean peligrosamente el agua o las rocas, es un final apropiadamente difícil, pero que superarás fácilmente tras un día de juego.

TECNOLOGÍA — **Con mucha práctica apreciarás lo adecuado que es el diseño de cada pista para las velocidades de muerte del juego.**

Con un modo para un jugador tan efímero, queda el multijugador y el modo contrarreloj (áreas donde *Mario Kart* es excelente) para encontrar el interés de *Mickey's Speedway*. Por suerte, aquí hay algo. El modo batalla está bien y supera al frívolo multijugador de *Diddy Kong* sin problemas, y el contrarreloj triunfa a costa del infalible manejo y las pistas tan bien diseñadas. Los fantasmas que debes vencer son descaradamente rápidos, obligándote a avanzar cerca del borde de la pista mientras le restas milisegundos a tu mejor tiempo, hasta que logras dejarlos a la zaga después de cientos de intentos. Pero no te equivoques: ni el multijugador ni el modo contrarreloj se acercan a los de *Mario Kart*.

Así que, ¿dónde deja todo esto a *Mickey' Speedway USA*? *Mario Kart* tiene un magnífico modo contrarreloj y multijugador, *Diddy Kong* presume de resultar un desafío colosal y del concepto único de la 'carrera de aventuras'. *Mickey's Speedway*, en cambio, carece de innovaciones o de puntos verdaderamente fuertes, aunque ofrece carreras rápidas, frenéticas, desafiantes y llenas de emoción. Tal vez Rare no invirtió tanto tiempo en él como en el resto de sus títulos, pero si pueden despachar un juego tan divertido como *Mickey's Speedway* en el tiempo que tarda Miyamoto en planear su próxima obra, Nintendo tiene razones de peso para asustarse.

sus más y sus menos

+
- Rápido.
- Manejo impecable.
- Admirable diseño de pistas.

-
- Imperdonables oponentes de la CPU.
- Durabilidad insatisfactoria.
- Armamento decepcionante.

Si esto te gusta...

Mario Kart 64
Nintendo
N64/1, 91%
Las mejores carreras de karts son las de Mario y compañía.



8 GRÁFICOS
Los escenarios recuerdan a *Jet Force Gemini*, ofreciendo algunas pistas preciosas.

6 SONIDO
La voz del ratón Mickey es sin duda la más irritante que existe.

7 TECNOLOGÍA
Las carreras son suaves y veloces, pero están lejos de ser lo mejor en N64.

7 DURABILIDAD
En cuanto acabas el modo para un jugador, el modo contrarreloj es casi lo único que queda.

VEREDICTO
No es *Mario Kart*, pero *Mickey's Speedway USA* es un rival decente, aunque terriblemente poco original.

84%







PRECEDENTES EN 64 En nuestro último número publicamos una completa preview de *TWINE*.

◁ El sótano del MI6 ha volado por los aires. Ve a por el doctor...



◁ Dispárales, que se dejan.

Emplea el rifle francotirador y eliminarás al vigilante. ▷

△ Los guardias no se quedarán quietos en las escaleras mecánicas. No lo hagas tú.

Los disparos a la cabeza acaban con el enemigo con una sola bala. ▷

THE WO NOT EN

EA suelta la bomba: ¡un juego de 007 que no es de Rare!

LA FICHA

THE WORLD IS NOT ENOUGH

DE:	EA/Eurocom
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	2 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible



△ El de la izquierda no te hace una reverencia, se está tapando una herida.

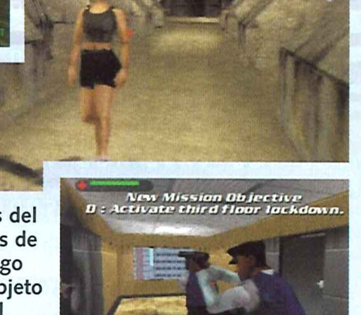
Las tentadoras áreas a las que no puedes acceder abundan, como en GoldenEye. ▷

Por fin ha vuelto James Bond. Desde que *GoldenEye* diera a más de uno una lección de cómo adaptar un juego con licencia cinematográfica, 007 se ha visto vergonzosamente metido en las peores aventuras en PlayStation y PC. Ahora –por fin– regresa a la N64 para poner las cosas en su sitio.

Aunque a simple vista pueda parecerlo, esto no es una secuela oficial a la obra maestra de Rare. EA arrebató la licencia Bond a los desarrolladores afincados en Twycross (Reino Unido) y encargaron a Eurocom –responsables del excelente *Duke Nukem: Zero Hour* y de *Hydro Thunder*– que se pusieran manos a la obra con The World is not Enough. Los de Eurocom tuvieron una idea genial: en lugar de crear una nueva fórmula diferente de la de *GoldenEye*, la seguirían al pie de la letra, creando algo así como un *GoldenEye 2*.

A los de Rare no les ha sentado muy bien. Además, con *Perfect Dark* como juego de culto entre la mayoría de los usuarios de la N64, Eurocom y su *TWINE* están directamente enfrentados al equipo de desarrolladores de quienes tomaron prestadas tantas ideas. ¿Llegará la sangre al río? Pasa a la página siguiente para saberlo...

AGENTE TRIPLE



Al igual que en *GoldenEye*, puedes jugar todos los niveles con tres tipos de dificultad: Agente, Agente Secreto y Agente 00. La diferencia está en el número de enemigos, en la vulnerabilidad de Bond a los daños y en los objetivos de las misiones. Sin embargo, si juegas en el nivel más fácil, *TWINE* no funciona tan bien como *GoldenEye* o *PD* cuando llega el momento de "ocultarte" detalles del nivel que carecen de importancia, con lo que más de una vez te quedarás sumido en la duda, para luego descubrir que aquel objeto sí era importante en el modo Agente 00. Las técnicas empleadas para complicar los niveles a veces resultan cargantes, por ejemplo cuando se te aproximan vigilantes civiles para que tú dispares y luego te dicen que la has pifiado y que se acabó tu misión.

New Mission Objective
D : Activate third floor lockdown.



Si vas a bailar sólo yo te daré compañía. ¡Toma!

Ahora se arrepiente de haberse puesto la máscara anti-gas en vez del chaleco antibalas.

Con el lanzacohetes acabarás con el helicóptero.

Como en la película, la jefa de Bond, M, ha sido capturada por el malvado Renard y hay que rescatarla.

RLD IS OUGH

64 STAR GAME

JUGUETITOS

Q estará punto de cederle la plaza a R, pero su legado es imponente...

Escáner de rayos X

Esencial durante las misiones nocturnas, pero su campo de visión es tan pobre que tendrás que desconectarlo para poder ver a los guardas que están más lejos.



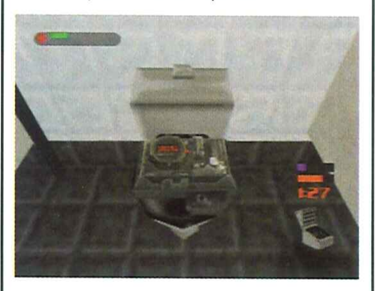
Reloj gancho

Un guiño al Gancho de Zelda. Bond puede fijar una cuerda en algunas secciones del techo y trepar hasta zonas que, de otro modo, serían inaccesibles.



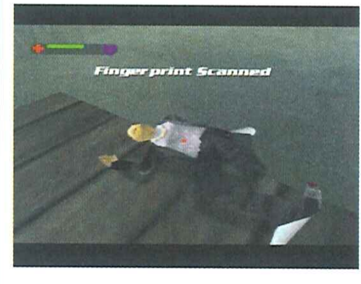
Kit Explosivo

Es casi un minijuego. El objetivo es mantener la barra roja a buen nivel con un martilleo de Z mientras la barra azul aumenta. Si le das demasiado rápido, Bond explotará.

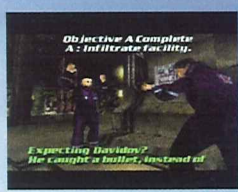


Escáner de huellas

En el nivel Fallen Angel, 007 se encuentra con una puerta que se abre con identificación dactilar. La solución: eliminar a uno de los secuaces de Elektra y robarle la huella dactilar con este juguetito.







ATENTO, BOND

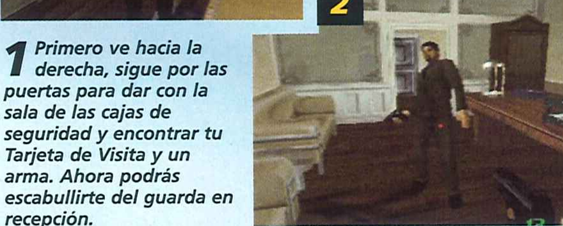
El cartucho de *TWINE* contiene, al menos, una hora de diálogos. Desde los extensos resúmenes de las misiones que hacen M y Q hasta simples saludos de personajes desconocidos. John Cleese –'R' en la película– es el único actor de la película que ha prestado su voz para el juego, aunque los que han puesto la voz a los demás personajes lo han hecho de primera... Lástima que, como siempre, el cartucho no esté doblado al castellano.

CÓMO... superar el nivel del banco

Con el modo Agente 00 te metes de lleno en la acción...



***1** Primero ve hacia la derecha, sigue por las puertas para dar con la sala de las cajas de seguridad y encontrar tu Tarjeta de Visita y un arma. Ahora podrás escabullirte del guarda en recepción.*



***2** En lo alto de las escaleras todo funciona después de que Lachaise la palme. Dispara al guarda del suelo –sólo está inconsciente– y luego vete por la puerta blanca. Toma el pasillo y deshazte de todos los esbirros que te salgan al paso, que no son pocos.*

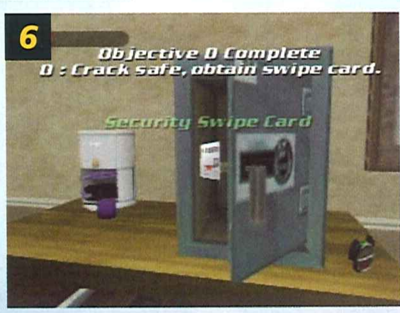


***3** A mano izquierda del pasillo hay un tipo que te espera agazapado. Apunta con R, pero ten cuidado porque tus disparos llamarán la atención de sus compinches. Están tras la puerta.*



***4** Al final del pasillo hay otro enemigo y un guarda de seguridad al que deberás sedar para evitar que te acusen de matar a un civil. A la vuelta de la siguiente esquina, la historia se repite.*

***5** Tras la puerta marrón descubrirás un montón de energúmenos con quienes probar tus dardos. Si vas corto de munición, abre los armarios con B y recoge las pistolas.*



***6** También aquí encontrarás una caja fuerte. Desenfunda tu artefacto para abrir cajas fuertes y tu palanca para forzarla y hacerte con todo su contenido, incluida una tarjeta, ideal para...*

***7** ...abrir la puerta blanca que hay próxima al lugar por el que entraste al pasillo. Seda al guarda y emplea tu descifrador de códigos en el panel que hay cerca de los barrotes. Ahora hazte con el maletín.*



***8** La otra puerta que funciona con la tarjeta está al otro extremo del pasillo. Deshazte de tus enemigos, apunta tu codificador de datos hacia el video de la esquina y pulsa Z.*



***9** Ahora hemos bajado las escaleras. Utiliza el ascensor o la escalera que hay tras la puerta marrón del estudio de Lachaise. Aparecerán refuerzos de los guardas por todas partes, así que ten los dardos preparados.*

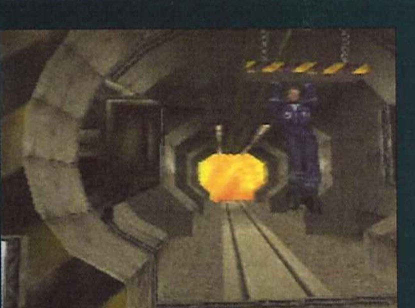


***10** Selecciona 'Desarmado' porque no querrás llamar la atención en la recepción del banco. No te preocupes por el escáner de rayos X, pasa tranquilo y luego sal por la puerta giratoria.*

MUNDO BOND

Desde *GoldenEye*, todo lo que rodea a Bond es más 'animado'. Autobuses que cruzan los puentes, aviones que aterrizan en pistas, escaleras mecánicas que te acercan a tus enemigos dentro del metro londinense... Los niveles de *TWINE* rebosan mucha más vida que los que creó Rare. Los escenarios no están sólo para hacer bonito. Los embarcaderos en City of Walkways flotan sobre el agua y se balancean de lado a lado. Incluso Bond se cae al agua y todo. En el test nuclear en Kazakhstan, agarrarse a un pedazo de techo es la única forma de evitar ser destrozado por una de las muchas bombas que tan astutamente coloca Renard.

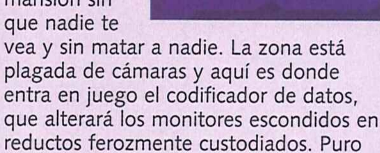




LAS AVENTURAS DE 007

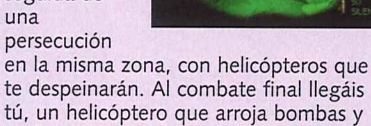
El mes pasado te mostramos una selección de los niveles de *TWINE*. Aquí tienes más...

NIGHT WATCH



¡Genial! Arrástrate en la noche hasta el interior de una colosal mansión sin que nadie te vea y sin matar a nadie. La zona está plagada de cámaras y aquí es donde entra en juego el codificador de datos, que alterará los monitores escondidos en reductos ferozmente custodiados. Puro sigilo, al estilo *GoldenEye*.

CITY OF WALKWAYS



Está dividida en dos partes y tiene lugar en pasarelas de madera, seguida de una persecución en la misma zona, con helicópteros que te despeinarán. Al combate final llegáis tú, un helicóptero que arroja bombas y un lanzamisiles.

A SINKING FEELING



Ésta es la reválida de *TWINE* al Pelagic II de *Perfect Dark*, cuando Bond se cuela en un submarino para rescatar a Christmas Jones. Los tiroteos en pasillos estrechos están a la orden del día, con los vigilantes dispuestos a dar la alarma a la mínima. El reflejo en los pasillos con la luz roja de la alarma es todo un impacto.

ARMAS



Técnicamente las armas están prohibidas, pero no sería muy adecuado dejar de acechar a los vigilantes con una **P2K** con silenciador y reírse cuando se rindan.

ARMAS

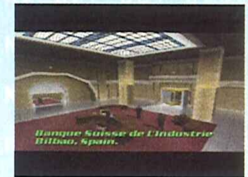


El **GL40**, un lanzagranadas de un solo disparo cuya munición cuesta mucho de encontrar. 'Muy peligrosa', reza su descripción... y no exagera.

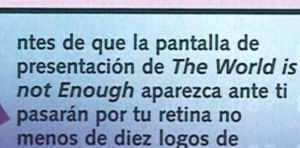
ARMAS

La **PDW90** es una arma de defensa personal belga. Su rapidez al disparar es perfecta para los guardas que te tocan las narices con tanta alarma.





EL ESPÍA QUE ME...
Aunque no necesites un Expansion Pak para jugar a *TWINE*, si dispones de uno en tu N64 podrás acceder al juego con gráficos 'Hi-Color' (es decir, de alta resolución). La diferencia en los personajes y escenarios es notable, pero –es inevitable– la animación se resiente un poco. Tú eliges.



Antes de que la pantalla de presentación de *The World is not Enough* aparezca ante ti pasarán por tu retina no menos de diez logos de compañías: EA, MGM Interactive, y otras; todas quieren su segundo de gloria en la última épica de Bond, pero sólo hay una que merezca la gloria entera, y ésa es Eurocom. Estos desarrolladores han sabido resistir la tentación de limitarse a crear un juego 007 más. Lo suyo es un señor juego.

VEREDICTO

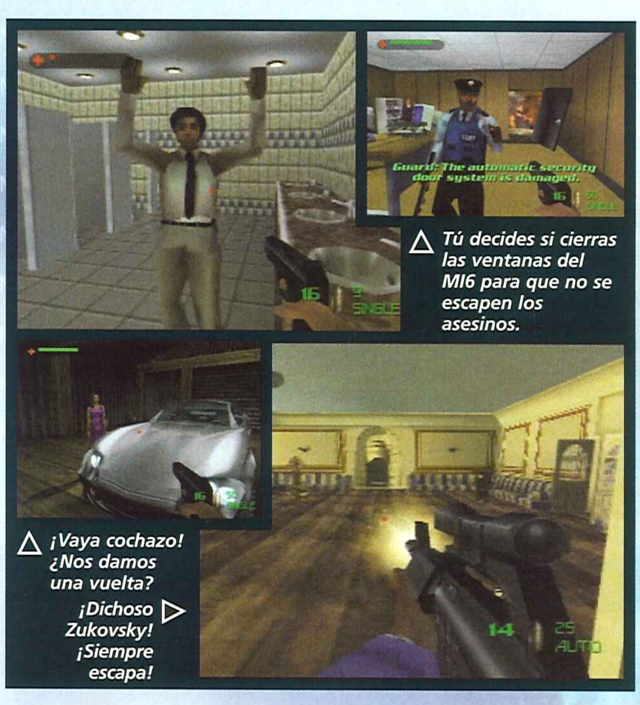
Eurocom ha aprovechado la aventura de Rare, la ha analizado, destripado y embutido en el cuerpo de TWINE.

Como apuntábamos al comienzo, esto es GoldenEye 2 en todo menos en el nombre. La velocidad de Bond al correr, al esquivar, al apuntar al enemigo; la mezcla de niveles interiores y exteriores que unas veces siguen y otras se desvían del argumento de la película, los tiroteos frenéticos, el sigilo que pondrá a prueba tu sangre fría... Eurocom ha sabido aprovechar la aventura de Rare, la ha analizado, destripado y embutido en lo que sería el cuerpo de *TWINE*. Podría haberles salido el tiro por la culata, pero emulando el mecanismo de *GoldenEye* tan sorprendentemente bien como lo han hecho, *TWINE* es, por su propio mérito, un juego sublime.

Como es de suponer, el ámbito de las misiones te resultará más que familiar –encuentra y desactiva bombas, dispara a los terroristas para salvar a los rehenes, conduce a los aliados a un lugar seguro, esquiva los disparos de los civiles... Pero, a diferencia de *GoldenEye*, el ritmo de las misiones es frenético a más no poder. Apenas has logrado un objetivo y *TWINE* ya te plantea uno nuevo, a menudo por medio de uno de los artilugios obsequio de Q. Donde Rare se las apañaba con extrañas explosiones, Eurocom nos trae escaleras trampa que explotan sobre tu cabeza y helicópteros con sierras mecánicas que doblan las esquinas de los edificios delante de tus narices. Ya que casi todas las misiones transcurren contrarreloj, *TWINE* te atacará los nervios antes de que empiece el segundo nivel.

¡Cómo íbamos a olvidarnos de los tiroteos! Hay muchos. Los hombres de Renard te tienden emboscadas prácticamente en cada esquina, se agachan tras las cajas y –decididos a burlarse de sus homólogos de Rare– te ven tras las ventanas antes de dispararte a través de los cristales. El manejo (analógico) de las armas es perfecto y apuntar se vuelve muy sencillo. ¡Y qué decir de la animación! Desde los casquillos de bala que caen al disparar hasta el modo en que los guardas retroceden con el impacto de un disparo que les da en el hombro. Impecable. *GoldenEye* palidecería de envidia.

Los gráficos de *TWINE* están más preparados para soportar el peso de la



△ *Tú decides si cierras las ventanas del MI6 para que no se escapen los asesinos.*

△ *¡Vaya cochazo! ¿Nos damos una vuelta?*

¡Dichoso Zukovsky! ¡Siempre escapa! ▷

acción y (¡eh!, los de Rare, prestad atención) no requieren del Expansion Pak para poder jugar. La atmósfera es palpable, cortesía de la casi exagerada atención que se ha prestado al más mínimo detalle (la recepción del banco del primer nivel está diseñada con tal pericia que uno incluso advierte lo acolchada y suave que es la silla de la recepcionista). Todo está repleto de detalles: barcazas que navegan humeantes por el Támesis, ciudadanos que pasean y se detienen a charlar contigo... La sensación de

GO! GO! ▷

sus más y sus menos

+

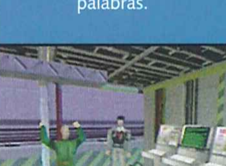
- Igualito que GoldenEye.
- Tiroteos frenéticos y sigilo de infarto.
- Atmósfera muy envolvente.
- Multijugador divertido.

–

- A veces los enemigos son un poco cortos.
- Los niveles te dejan poca libertad.

Si esto te gusta...

GoldenEye
Rare/Nintendo
M64/1, 94%
Sobran las palabras.



9 GRÁFICOS
Impresionantes, aunque en las zonas más extensas pierdan un poco.

9 SONIDO
Muchos diálogos y melodías conmovedoras, pero... ¿y el tema de James Bond?

8 TECNOLOGÍA
Exprime la N64, pero no tanto como lo hace *Perfect Dark*.

8 DURABILIDAD
Menor que la de *GoldenEye* en el modo individual, pero el multijugador lo soluciona.

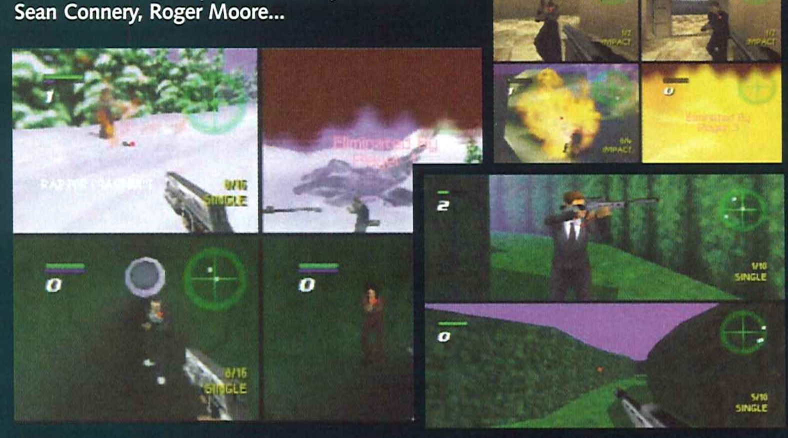
VEREDICTO
No tendrá ideas nuevas, pero cuenta con acción de disparos y sigilo de la mejor calidad.



91%

EL MULTIJUGADOR

Si has jugado a GoldenEye y a Perfect Dark ya sabrás qué esperar del multijugador de TWINE. Muchos modos –incluido el clásico 'Rey de la Colina'– más una amplia colección de nuevos y viejos personajes Bond y 15 mapas de acción, balas y pólvora. Pero tiene sus puntos flacos, como la manía de los vigilantes atolondrados de disparar a la pared. ¿No tienen puntería o es que quieren colgar un cuadro y no se deciden? Quejas aparte, es muy entretenido; sobre todo niveles como Air Raid en el que luchas sobre un avión. Lo único que echamos de menos es un modo Licencia para matar de un solo disparo... bueno, y también a Sean Connery, Roger Moore...



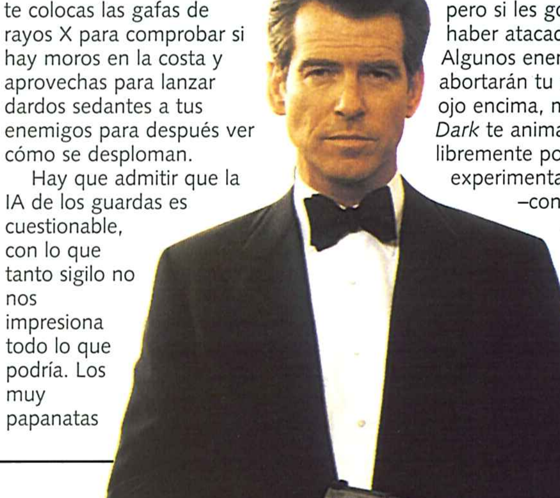
haber entrado en un mundo paralelo en de lo más convincente. En algunas ocasiones, la animación se entrabanca un poco más que en *GoldenEye*, pero con niveles como el de la mansión y el aeródromo abandonado, se lo podemos perdonar.

De hecho, aquella mansión es el símbolo del aspecto más genial de *TWINE*: el sigilo. Eurocom ha hecho maravillas con ello. Podrás oír cómo tu corazón roza la taquicardia mientras pasas arrastrándote frente a los guardas que patrullan la negra noche, te colocas las gafas de rayos X para comprobar si hay moros en la costa y aprovechas para lanzar dardos sedantes a tus enemigos para después ver cómo se desploman.

Hay que admitir que la IA de los guardas es cuestionable, con lo que tanto sigilo no nos impresiona todo lo que podría. Los muy papanatas casi no se dan cuenta de que sus compañeros yacen ahí al lado, desangrándose. A veces hasta ni te ven si estás justo a su lado... pero aun así el tema del sigilo nos emociona como al que más.

Es una verdadera lástima que no podamos emplearlo en los niveles de más acción, lo que nos lleva al mayor problema de *TWINE*: es un juego que, a menudo, castiga con crueldad la experimentación. En cada sección de cada nivel hay una ruta específica y si no das con ella, game over.

TECNOLOGÍA *Tu corazón rozará la taquicardia mientras pasas arrastrándote frente a los guardas que patrullan, te colocas las gafas de rayos X y aprovechas para lanzar dardos sedantes a tus enemigos.*

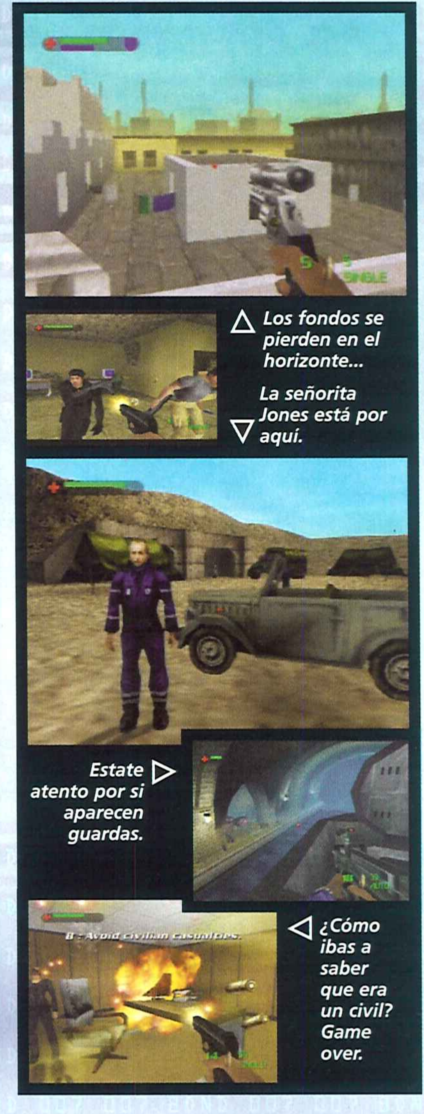


Puedes sedar a los vigilantes del banco, pero si les golpeas serás acusado de haber atacado a civiles inocentes. Algunos enemigos del nivel de la mansión abortarán tu misión a la que te echen el ojo encima, mientras que otros no. *Perfect Dark* te animaba a que deambularas libremente por los escenarios, que experimentases con pistolas y juguetitos –con todo tipo de consecuencias–, y resulta irritante que te manden de vuelta al principio sólo porque te has desviado un poco del argumento de *TWINE*.

¿Quieres más pegas? La sección de esquí es el equivalente al aburrido nivel de San Petesburgo en *GoldenEye*; una persecución a toda velocidad por la pendiente nevada de una montaña. Técnicamente es impresionante, eso sí, pero parece que nunca se va a terminar. Minuto tras minuto todo son disparos y bajadas. El nivel final también te dará el bajón. Por alguna razón (quizá la animación ligeramente atolondrada de los guardas, la falta de fuerza de algunas armas o la naturaleza poco libertina de los niveles), *TWINE* no goza de ese feeling especial que tienen *GoldenEye* y *Perfect Dark*. Quizá sea por eso que el multijugador no es equiparable al de estos dos juegos.

Eurocom ha hecho lo imposible. Se propusieron capturar la brillantez de un juego valorado con un 94% y prácticamente lo han conseguido. Han creado lo que 300.000 usuarios vienen pidiendo a gritos desde hace tiempo: más *GoldenEye* y, en muchos aspectos, han mejorado el original, sobre todo cuando se trata de lograr esa atmósfera Bond.

Si las naves y los alienígenas de *PD* te dejaron con ganas de más, *The World is not Enough* te dejará 'enbondado'.



△ *Los fondos se pierden en el horizonte...*

La señorita Jones está por aquí. ▽

Estate atento por si aparecen guardas. ▷

◁ *¿Cómo ibas a saber que era un civil? Game over.*

PRECEDENTES EN 64 En nuestro nº 32 encontrarás una preview de Midway's Greatest Hits.



◁ Dispara contra las rocas, hazte con los minerales... ¡qué tiempos!

△ En las carreteras desiertas de Spy Hunter puedes circular a toda velocidad.

△ Joust puede parecer primitivo pero es pura diversión.

Esto no va ▷ con la N64.

◁ Un disparatado mini juego con cerveza.

UNA SELECCIÓN

Siempre hay aquellas pequeñas cosas que te hacen brotar la lagrimita nostálgica...

ROBOTRON



Impresiona mucho la primera vez que llegas al nivel 4 y ves lo que parecen cientos de robots sedientos de sangre en la pantalla, pero nos gusta más el efecto caleidoscopio psicodélico entre nivel y nivel.

DEFENDER



No hay nada comparable a aquel sonido gutural del principio, pero lo mejor de Defender la primera vez que lo juegas es cuando secuestran a tus colegas humanos y te ves en medio de un combate en un vacío infestado de alienígenas.

JOUST

El Pterodáctilo será tu peor pesadilla. Si empleas demasiado tiempo despejando una pantalla, aparecerá este terrible pájaro prehistórico. Elimínale con una lanza en los ojos, pero si fallas por un píxel, habrás perdido.

MIDWAY'S GREATEST HITS

Un pasito *p'atrás...*

Será que los de Midway no tienen nada mejor que hacer? No tenemos nada en contra de la reaparición de viejos clásicos de recreativa, pero los nueve meses invertidos en estas seis antiguallas hubieran sido más provechosos dedicados a algo realmente nuevo.

Pero aun así el repertorio de clásicos de Midway es de los mejores. Probablemente, el juego más conocido sea el revolucionario shooter de scroll lateral *Defender*. *Sinistar* no es tan famoso, pero es igual de frenético, mientras que el explosivo y demencial *Robotron* continúa siendo tan absorbente como hace 20 años. *Spy Hunter* es un primitivo juego de conducción y *Rot Beer Tapper* es bastante "especial", por decirlo así. *Joust* es un divertido combate de soldados que cabalgan sobre avestruces, un juego de los que ya no hay. Los seis han sido perfectamente convertidos por Digital Eclipse –el equipo tras las versiones homónimas para Game Boy– y el stick analógico es el sustituto ideal para aquellos joysticks negros prediluvianos. Lástima que, aparte de un pobre minijuego de preguntas y respuestas y un emulador de una recreativa de "realidad virtual" en 3D codificado en los ratos libres de la hora de comer, al cartucho le faltan extras. El modo para dos jugadores de *Joust* arrancará unas risas, pero no tiene ni punto de comparación con el de *Perfect Dark* para cuatro jugadores.

Ironías de la vida, la minoría de usuarios de la N64 a quienes va dirigido *Midway's Greatest Arcade Hits* ya habrán encontrado la manera de revisitar estos clásicos de toda la vida. Si no sabes qué hacer con tu dinero y te aburres los domingos por la tarde, puede ser una opción muy válida.

LA FICHA

MIDWAY'S GREATEST HITS	
DE:	Midway
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	8 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible



△ La música de Tapper es machacona como pocas.

△ No pierdas el tiempo con Sinistar. Acabarás así.

Robotron 2084: Sólo para los más duros. ▷

△ Un alienígena ha capturado a un humano. ¡Haz algo!

Si naciste después de 1986, ▽ ni fú ni fá.

sus más y sus menos

+
- Son clásicos de toda la vida.
- Todas las opciones que quieras.
- Seis juegos en un cartucho.

–
- Hecho con prisas.
- Pocos extras.
- Si eres menor de 16, ni te va ni te viene.

Si esto te gusta...

Bust a move
Acclaim
M64/14, 87%
Otro de los clásicos de recreativa convertido con gran acierto para N64.



4 GRÁFICOS
Creemos que *Tapper* está en algo que se acerca a la media-resolución...

6 SONIDO
Recrea todas aquellas melodías pegadizas a la perfección.

5 TECNOLOGÍA
Enormes monstruos embutidos en un cartucho que te cabe en una mano.

6 DURABILIDAD
Si has crecido con *Mario 64* esto es pan comido.

VEREDICTO
La calidad de este pack de seis de Midway supera la de otros juegos para N64, pero no llamará la atención de muchos.



71%



CÓMO... ser el piloto más tramposo y rastrero de RUSH 2049

Todo cuanto debes saber para ganar a la máquina.

Las autoridades sanitarias de M64 advierten que la exposición prolongada al increíble juego de carreras futurista de Midway puede ser perjudicial para tu salud.

Sirva de ejemplo nuestro caso que, desde que el juego llegó a la redacción, hemos experimentado una serie de síntomas atípicos, por nombrar algunos: canas repentinas, exceso de irritabilidad, llanto descontrolado, gritos entrecortados, risa enloquecida...

Como comprenderás, tal ambiente de trabajo resulta insostenible, así que nos pusimos más contentos que unas pascuas al saber que existía un potente antídoto. No nos importa distribuirlo gratuitamente en las siguientes páginas. Todo sea por el bienestar de la población videojueguil española...

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *San Francisco Rush 2049* en el número 36, y llegamos a la siguiente conclusión:

"Si ignoras sus pequeños defectos, descubrirás un juego sensacional. Un excelente reto, vistoso, divertido y sin perspectivas de agotarse."





△ *Los atajos no siempre valen la pena. Si dudas, no te arriesgues.*

◁ *Los saltos abismales sirven para chulear, pero no para ganar velocidad.*

◁ *¡Ándate con cuidado! Cuando tomas un atajo, diferentes objetos irrumpen en la pista.*

Explora las numerosas rutas de cada circuito hasta encontrar la mejor. ▷

△ *Prepárate de antemano: endereza el coche hacia el ángulo de la próxima curva.*

Aprovecha los terraplenes y pisa el freno lo menos posible. ▽

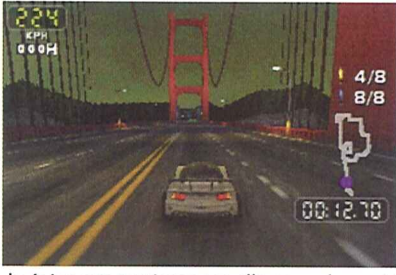
△ *Recuerda que muchos atajos enlazan con otros mucho más grandes. ¡Investiga!*

◁ *Intenta sacar de la pista al corredor rival en los tramos más propicios. No te cortes ni un pelo, pues, al fin y al cabo, las tácticas sucias siempre surten efecto.*

◁ *Mantén los ojos abiertos para entradas de túneles pequeñas como ésta. Pueden reportarte algunas monedas extra...*

LLAVE DE CONTACTO

Como habrás notado, *San Francisco Rush 2049* no es el juego de carreras más benévolo del circuito internacional. Al contrario, puede llegar a ser muy cruel, ya que es prácticamente imposible adelantar a los "coches liebre" de la máquina. Dispones de algunas técnicas para reducir al máximo los momentos de frustración, si bien un cierto machaqueo de botones es inevitable.



● El triunfo pasa por conocerse los circuitos de pe a pa. Dedica un montón de tiempo a familiarizarte con cada elemento del juego. Para eso está el modo de prácticas.

● No recurras demasiado a las piruetas, porque el juego te penalizará. O sea que lo único que consigues con ello es perder posiciones de carrera. Reserva las virguerías para las pistas de acrobacias.



● Los atajos ayudan a subir peldaños en la clasificación, pero algunas de esas rutas alternativas son demasiado arriesgadas. Sin embargo, cada nivel cuenta con al menos dos atajos simples. Cíñete a éstos pero antes, localízalos y practícalos.

● ¿Los otros coches son una lata? ¡A por ellos! Embestirlos puede ayudarte a circular por la parte interior de curvas pronunciadas, y si en plena maniobra consigues echarlos a la cuneta –o a poder ser contra una pared– ¡mejor que mejor!

● En el modo Circuito, siempre que hayas ganado la primera carrera, tu rival más próximo se colocará a tu derecha en la salida. Pero, si puedes hacer que se estrelle casi de inmediato, el oponente controlado por el ordenador que se situará en la segunda posición será el "coche liebre". Como resultado de esta sucia maniobra, tu rival más próximo no puntuará, no importa en qué lugar entres a meta. ¡Genial!







ATERRIZAJE MORTAL

Una de las principales causas de retiro. Tras un mal aterrizaje, el coche vuelca y se convierte en una bola de fuego. Sigue estas medidas de seguridad preventivas...

● Para hacer un buen salto, intenta que el morro del vehículo apunte lo más recto posible hacia la rampa.

● Si el coche no para de culear en ciertas secciones, lo prudente es aumentar el peso de la carrocería.





● La aproximación recta a una rampa no es siempre posible. Para resolver esto, utiliza los alerones (¡sin abusar!) para rectificar suavemente la inclinación durante el vuelo. Aunque no es siempre lo ideal en una carrera.

● Puedes corregir los vuelcos dando un volantazo en la dirección hacia la que te inclinas y apretando el acelerador. Cuando el coche se incline hacia el lado opuesto, gira el volante en esa dirección y no olvides acelerar con cada empujón del stick analógico. Precisión y ritmo son las claves para volver a estabilizar el coche sobre las cuatro ruedas.

● Si ves clarísimo que un salto va a acabar en accidente mortal, no pierdas un tiempo valioso contemplando la explosión del coche. Cancela el salto inmediatamente y vuelve a la carrera en pista.

● En las pistas de acrobacias, el tiempo no es lo que cuenta, así que cuando estés a punto de aterrizar, tras ejecutar una acrobacia de muchos puntos, aprieta el freno mientras empujas el analógico en la dirección opuesta a la inclinación.

EN CARRERA

Cada circuito es diferente y, lo que es más importante, cada uno tiene sus propios atajos. Éstos requieren varios niveles de habilidad para ser superados. Domina los siguientes e irás directo al podio...

MARINA

COCHE

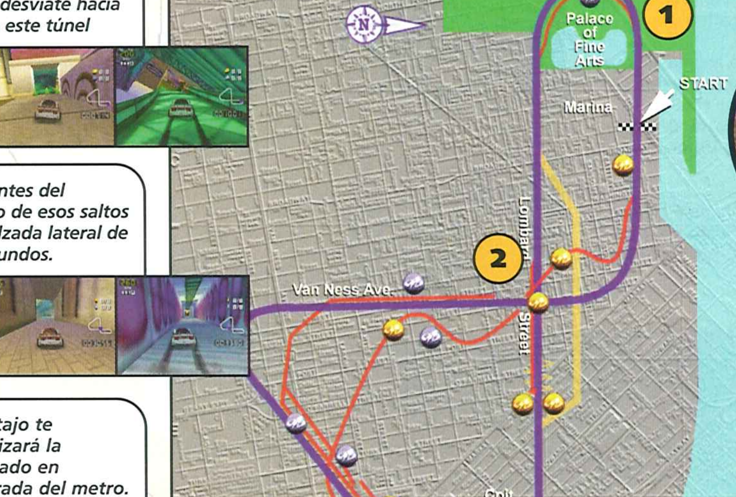
Manejo: Normal • **Neumáticos:** Pro-Lisos
Chasis: Estándar • **Alerones:** Pequeños

ATAJO 1 *Poco después de la salida, desvíate hacia la izquierda por el agua. Llegarás a este túnel de neón. No gires muy bruscamente o volcarás hacia un lado, con lo que arruinarías el ritmo de carrera.*



ATAJO 2 *Poco antes del primero de esos saltos descabellados de Rush, hay una calzada lateral de cristal ideal para recortar unos segundos. Circula por la izquierda y, justo después de la gasolinera, atraviesa el panel de cristal situado a la derecha.*

ATAJO 3 *Este atajo te garantizará la victoria. Después del túnel iluminado en violeta, verás a tu derecha la entrada del metro. Baja la rampa y da un volantazo a la derecha para pasar por el túnel de techo bajo. Cruzarás la meta en primer lugar, si antes no te estrellas.*



CONSEJOS PRÁCTICOS

- Olvídate del atajo precedido de conos verdes y el interruptor en el suelo. Podría ahorrarte tiempo, pero la frecuencia de los trenes así como la infinidad de escalones y saltos son una pesadilla.
- Si te metes por el túnel de cristal que abre el segundo interruptor, no des un volantazo nada más entrar o perderás el control total del vehículo. A diferencia de esto, pisa el acelerador. No deberías de tener ningún problema, pero en caso de no ser así, haz ligeras correcciones con los alerones.
- Como el trazado de este circuito no es complicado, aprovecha para deshacerte de algún competidor. El mejor lugar para practicar tan ruin comportamiento es justo antes del primer gran salto. Ponte a la altura del "coche liebre" y dale un empujón justo antes del despegue. Chocará de frente con los edificios junto a la calzada. Vivimos en un mundo muy competitivo...

HAIGHT

COCHE

Manejo: Avanzado • **Neumáticos:** Todo terreno/de tierra
Chasis: Aleación ligera • **Alerones:** Grandes

ATAJO 1 *Tras la salida, gira a la derecha para tomar el camino que ataja por la hierba. No pases de largo el interruptor. Salta de la rampa a la cornisa. Luego, salta la segunda rampa y aterriza sobre la hierba. Sigue la ruta de tierra hasta que llegues al arco de color blanco y negro.*

ATAJO 2 *Poco después de los dos grandes depósitos de combustible a la izquierda, deberías ver a tu derecha un interruptor en el suelo. Actívalo, y conduce a través del cristal que encontrarás antes del puente. Sube la rampa, activa los alerones y pasa a toda velocidad por la cinta transportadora suspendida en el aire.*

ATAJO 3 *Junto al túnel azul hay dos rampas laterales. Toma la de la izquierda y vuela hasta la azotea blanca. Salta desde allí; deberías hacer un giro brusco a la derecha justo antes del despegue. Deslízate por el fino hueco hasta salir a la pista. Aparecerás situado en el tramo junto a las lámparas de lava.*



CONSEJOS PRÁCTICOS

- No hagas caso del segundo interruptor después del primer atajo. Si lo activas, aparecerá un bloque con una cara sonriente en mitad del camino. Si chocas contra el bloque, nunca lograrás alcanzar al resto de competidores.
- Prepárate para cada atajo: el capó del coche debería quedar alineado recto en cada salto.
- Algunos de los atajos de Haight son bastante difíciles. Si te sales un poco de la trayectoria, tu vida será un calvario.
Utiliza neumáticos todo terreno o de tierra, ya que muchos de los mejores atajos discurren por pistas sin asfaltar lejos del circuito principal. Este tipo de neumáticos debería proporcionarte suficiente tracción en los saltos más complicados.



CIVIC COCHE

Manejo: Normal • **Neumáticos:** Todo terreno/ Lisos
Chasis: Aleación estándar • **Alerones:** Grandes

ATAJO 1

Tras sortear las primeras curvas, llegarás a una carretera de neón azul. En vez de seguir a los demás coches, aminora la marcha y métete por el camino superior a la derecha. Continúa por ahí y, luego, baja por una carretera a rayas azules y negras con terraplenes a ambos lados.

ATAJO 2

Difícil, pero vale la pena. Como antes, toma el camino superior, pero en lugar de entrar en el Atajo 1, tuerce a la derecha para ir hacia la rampa del interruptor. Mantente a la izquierda mientras el edificio sube, salta a la próxima pasarela y cruza el edificio de las "cascadas" azules. Al salir, vuela hasta el interior del túnel de debajo. Lograrás un salto enorme, además de la pole position.

ATAJO 3

El más obvio, pero también el más complicado. Justo después de la curva en la que hay aviones volando bajo, pégate a la izquierda ya que más adelante viene una rampa de velocidad. Activa los alerones en el momento en que despegues de la rampa para aterrizar en la pasarela de cristal. Ve disparado hacia la rampa de hierba. Llegarás con mucha ventaja.

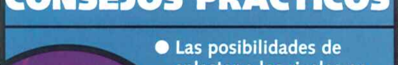


CONSEJOS PRÁCTICOS

- Si tienes dificultades para aterrizar en la pasarela de cristal, hay un atajo muy parecido en el otro lado de la carretera que no cuesta tanto de superar. No se circula tan rápido, pero te depositará sano y salvo en la segunda rampa de tierra.

- Asegúrate de usar una carrocería pesada, porque las minirampas y bordillos podrían hacerte volcar a grandes velocidades. Esto es especialmente importante si te adentras en las distintas secciones sin asfaltar.

- Civic es uno de los pocos circuitos en los que puedes hacer buenos progresos corriendo "normal". Si no te ves capaz de completar algunos de los atajos más difíciles, ponte los neumáticos lisos y no te salgas del trayecto principal. Una vez lo tengas por la mano, podrás vencer al "coche liebre".



METRO COCHE

Manejo: Extremo • **Neumáticos:** Lisos
Chasis: Aleación estándar • **Alerones:** Pequeños

ATAJO 1

Poco después de la curva multicolor viene una pendiente muy inclinada con luces de color naranja. En lo alto de la cuesta, salta hacia la izquierda para caer sobre la pasarela de debajo. Antes de aterrizar en la pasarela de cristal, dale al interruptor para activar el atajo detallado a continuación...

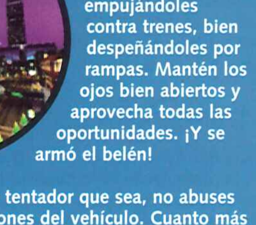
ATAJO 2

Si conseguiste golpear el interruptor especificado en Atajo 1, habrás abierto un boquete en la pared frente a ti con la anchura de un coche. Esta ruta entre dos edificios te conducirá a unas curvas entrecruzadas que acortan sustancialmente el recorrido del circuito. Gira rápido a la izquierda y pasa a través del túnel violeta para volver al trazado original. ¡Magnífico!

ATAJO 3

Casi al final, hay una sección con reflectores apuntando hacia el cielo y una verja a la derecha. Súbete a la acera para golpear el interruptor del suelo. Se abrirá otra puerta que conduce a un túnel iluminado en verde, el cual esconde una curva que te llevará a la última parte del circuito...

CONSEJOS PRÁCTICOS



- Las posibilidades de aplastar a los rivales en este circuito son infinitas. Bien empujándoles contra trenes, bien despeñándoles por rampas. Mantén los ojos bien abiertos y aprovecha todas las oportunidades. ¡Y se armó el belén!

- Por muy tentador que sea, no abuses de los alerones del vehículo. Cuanto más tiempo permanezcas en el aire, más velocidad perderás. Guarda las estrategias voladoras para el modo de prácticas y para cuando hayas de recoger monedas.

- En Metro puedes desorientarte con mucha facilidad, especialmente al salir de atajos largos, por lo que deberías explorar el circuito a fondo en el modo de prácticas. Dominar el arte del giro de 90° es esencial en estas pronunciadísimas curvas si quieres dejar atrás al pelotón. Una pulsación rápida de C-izquierda (el botón de marcha atrás) mientras empujas bruscamente el stick analógico te ayudará a pasar la curva sin reducir mucho tu velocidad.


GO! GO!



MISSION

COCHE

Manejo: Avanzado • **Neumáticos:** De tierra
Chasis: Aleación pesada • **Alerones:** Grandes

ATAJO 1 *Justo después del interruptor que activa la trituradora, hay una cuesta empinada hacia una rampa suspendida y una cinta transportadora. Pasa de ellas. Vuela directo a la azotea y entra en el túnel que hay debajo.*

ATAJO 2 *Si no tuviste ningún problema en el Atajo 1, avistarás otra rampa. Tómala correctamente (apuntando ligeramente hacia la izquierda) y volarás hasta posarte en los railes del tranvía. Golpea el interruptor y da un volantazo a la derecha para atravesar las puertas del acuario. A la salida, salta a una segunda rampa. Si dominas este atajo, ganarás mucho tiempo.*

ATAJO 3 *Cuando corras en Mission por segunda vez (modo inverso), justo después de la trituradora verás una abertura muy pequeña en la pared que conduce a un túnel de rayas amarillas y negras. Sin dejar de golpear el interruptor por el camino, pégate a la banda izquierda en el próximo salto y vuela hasta el barco. Saldrás al otro lado.*

START
Third Street
Candlestick Park
Mission District
Lake Merced Blvd.
Daly City
Lake Merced

CONSEJOS PRÁCTICOS

● La línea de salida es un excelente lugar para dejar fuera de combate a tu rival más próximo. Justo después de arrancar, empuja su coche contra el muro y chocará frontalmente con una roca. Igualmente puedes hacer papilla a otros competidores con la trituradora (activada por medio del interruptor). ¡Ayyy!

● Recuerda que los diferentes objetos están en sitios diferentes en cada vuelta. El atajo del barco podría acabar en fatalidad si el buque no está justo debajo cuando saltas. Lo mismo que los tranvías que van hasta el acuario.

● Mission tiene bastantes saltos cortos, terraplenes y escaleras. Deberías equiparte con un chasis pesado para evitar volcar. Asimismo, ganarás tiempo si pasas por los atajos pequeños que cruzan la grava y hierba. Utiliza los neumáticos de tierra para mayor agarre y



PRESIDIO

COCHE

Manejo: Avanzado • **Neumáticos:** Pro-Lisos

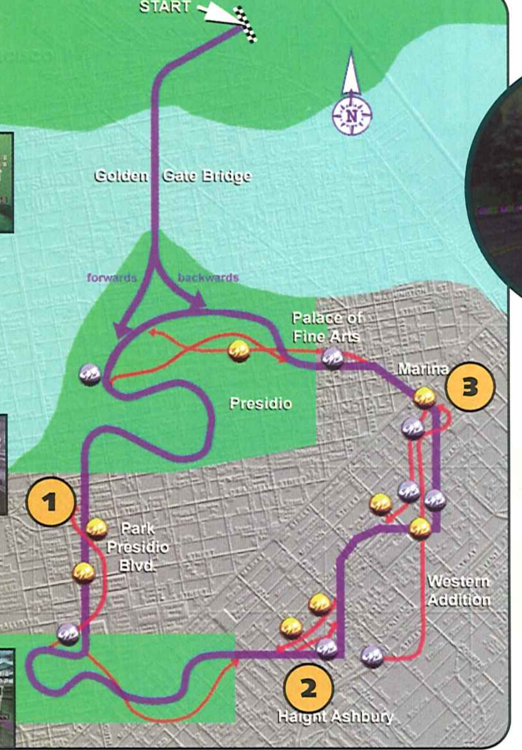
ATAJO 1 *Tras descender la primera sección urbana y bajo un arco azul, hay un interruptor en el suelo. Golpéalo, vira a la izquierda, pasa por debajo de la señal con una flecha y entra en una abertura del tamaño de un buzón. Mantén la velocidad alta al cruzar el túnel verde para poder ejecutar el salto que hay en su interior.*



ATAJO 2 *Necesitarás ir a toda pastilla para superar este atajo. Sube la segunda cuesta urbana circulando por la derecha. Presiona Z cuando llegues a lo alto de la cuesta. Vuela hasta una plataforma estrecha de color azul, la cual va a parar a un túnel oscuro. Aterriza en los tejados y, luego, inclina el ángulo del coche hacia la derecha antes de saltar a una curva alternativa en peralte.*



ATAJO 3 *En la última carrera, cuando corres el circuito al revés, sube la primera cuesta urbana y gira a la derecha. Antes de llegar a lo alto de la segunda cuesta, salta a la derecha y aterriza en el tejado de cristal. Baja la pendiente y cruza la abertura de cristal para así entrar en el túnel.*



CONSEJOS PRÁCTICOS

● El circuito en sí no es muy difícil, pero algunos de los atajos son un agobio. Si no estás seguro de llevar a buen término un salto, no te arriesgues. En vez de eso, concéntrate en conducir y chocar contra los coches de la máquina, hay muchas posibilidades de que vuelquen.

● Se pueden hacer saltos increíbles, pero sólo vale la pena utilizar los alerones cuando sabes que hay un atajo en el que poder entrar. O si no, quédate en el suelo y pilla velocidad. Volar en este circuito sólo te depositará al principio de la cuesta, sin tiempo para girar en las curvas hacia la derecha.

● Muchos de los atajos son excepcionalmente difíciles, ya que la mayoría de las áreas terrestres alrededor de los núcleos urbanos de Presidio "cancelarán" automáticamente tu vehículo cuando entren en contacto con él. Si sabes que no vas a conseguir alcanzar un atajo en particular, ahora un tiempo valioso: cancela el salto con C-arriba antes de tocar suelo. Con un poco de suerte, esto te devolverá a la carrera aunque habrás avanzado unos metros más de pista.

LOS SECRETOS DE SAN FRANCISCO AL DESCUBIERTO

Rush 2049 está lleno de secretos. Podrás desbloquear circuitos así como encontrar pistas de acrobacias, coches y nuevas modificaciones para los vehículos. Te los iremos descubriendo a medida que los vayamos abriendo. Mientras tanto, te presentamos un avance de algunas de las opciones que esconde el juego...

¡PISTA DE ACROBACIAS SECRETAS!

DISCO Consigue 100.000 puntos en el modo de acrobacias. Como la puntuación es acumulable, puedes visitarlo tantas veces como quieras.

OASIS Acumula 250.000 puntos en el modo de acrobacias.

ALMACÉN Amasa 500.000 puntos en el modo de acrobacias.



¡ARENAS DE BATALLA DE BONUS!



CENTRO CIUDAD
Suma 100 puntos en el modo de batalla.

PLAZA
Consigue 250 puntos en el modo de batalla.

ROADKILL
Puntúa 500 puntos en el modo de batalla.

¡COCHES EXTRA!



GX-2 Recoge 24 monedas de oro en el modo de carreras.



Mini XS Reúne 36 monedas de oro en el modo de carreras.

CRUSHER Consigue 16 monedas de oro en el modo de acrobacias.

EURO LX Acumula 24 monedas de oro en el modo de acrobacias.

VENOM Recoge todas las monedas de plata del modo de acrobacias (necesitarás desbloquear nuevas pistas para poder conseguirlo).

PANTHER Consigue todas las monedas de oro y plata del juego.





¡TRUCOS Y CÓGIGOS!

ABRE EL MENÚ DE TRUCOS
Pulsa y mantén presionados L+R+Z+C-arriba+C-derecha al mismo tiempo. Una vez tengas activado el menú, selecciona el truco deseado e introduce los códigos que te facilitamos a continuación. Puede que tengas que intentarlo más de una vez, pero funcionan seguro. Tienen que ser introducidos con rapidez, así que practica.

SUPERNEUMÁTICOS
Pulsa los siguientes botones en este orden: Z (x3), L, R, C-arriba (x2), C-izquierda, C-derecha, C-abajo.



FRENOS
1. Pulsa C-abajo dos veces.
2. Mantén presionados L+R y pulsa C-arriba.
3. Pulsa C-arriba dos veces.
4. Mantén presionados L+R y pulsa C-abajo.

MASA
Introduce las siguientes combinaciones de botones:
1. R+C-abajo.
2. L+C-arriba.
3. R+C-izquierda.
4. L+C-derecha.



INVENCIBLE
1. Pulsa en este orden: C-derecha, L, R, R, L.
2. Mantén presionados C-izquierda+C-abajo, y luego pulsa Z.

PISTA INVISIBLE
1. Pulsa C-derecha dos veces.
2. Mantén presionados L+R, y luego pulsa C-izquierda.
3. Pulsa C-izquierda dos veces.
4. Mantén presionados L+R, y luego pulsa C-derecha.

COCHE INVISIBLE
Pulsa los siguientes botones en este orden: C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, L, R, Z.

MODO INVERSO EXTREMO
Ve a la pantalla en la que seleccionas el circuito. Escoge "Mirror" y mantén presionados los cuatro botones C. Desplázate hacia la izquierda o derecha con el stick analógico hasta que aparezca la palabra "Extreme".

TODAS LAS PIEZAS
Selecciona el truco "All parts" en el menú.
1. Mantén presionados L+R, y luego pulsa Z.
2. Introduce: C-abajo, C-arriba, C-izquierda, C-derecha.
3. Mantén presionados L+R, y luego pulsa Z.





CÓMO... aguantar los leotardos bien prietos en WWF NO MERCY

No todo va a ser gomina y teatro del malo.

En octubre de 1999, en Cleveland, Ohio, Edge y Christian se enfrentaron a los Hardy Boyz para ganarse el afecto de Terri Runnels (y de paso embolsarse una buena pasta, claro está). Por el ring volaron escaleras y otros enseres igual de contundentes, y la WWF vivió la velada más peligrosa y violenta que se había visto en mucho tiempo. En esa ocasión, el afortunado ganador fue Jeff Hardy, pero nosotros estamos dispuestos a cambiar la historia para conseguir que seas tú el que, al final, acabe con la maleta repleta de billetes y con una rubia despampanante colgando del brazo.

Lo que necesitas es un auténtico arsenal de impagables consejos de parte de unos luchadores con muchísima experiencia. Acceder a todos los extras te llevará toda una vida: piensa que el simple hecho de superar el Modo Supervivencia, si todo va bien, te hará consumir más de dos horas. Por esta razón, hemos decidido compartir contigo toda nuestra sabiduría y plasmarla en una guía que te dejará boquiabierto y anonadado. Con nuestros consejos, la calidad gráfica del juego y el variado ramillete de luchadores a tu disposición, gozarás de las mejores veladas de tu vida.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *WWF No Mercy* en el número 37 y llegamos a la siguiente conclusión:



"Tres hurras por Proein por producir, una vez más, el mejor juego del género. Hasta los más reacios deberían probar."

92%

¿QUIÉN?

¿Te fastidia que tu luchador preferido no esté en el juego? No te me pongas nervioso...



Bret 'The Hitman' Hart

Cuerpo: Medio 1
Cara: Hombre 80
Pelo: Medio 2
Flequillo: 53
Accesorios: Boss Man
Atuendo de Ring: Eddi 1 en rosa y blanco
Tronco: D'Lo de rosa.



Jerry Lynn

Cuerpo: Medio 2, color de piel 4
Cabeza: Hombre 2
Cara: Hombre 79
Pelo: Medio 2
Flequillo: 7
Atuendo de Ring: Y2J en amarillo y azul
Muñequera: 1 en blanco

Scott Steiner

Cuerpo: Grueso 1, color de piel 4
Cabeza: Hombre 1
Cara: Hombre 76
Pelo: Corto 2
Flequillo: 35
Atuendo de Ring: Semi-short rojo
Rodillera: Rodillera 2 en negro

SÉ CREATIVO

El apelativo de superestrella no se consigue de la noche a la mañana. Hay que trabajar duro, tanto dentro como fuera del cuadrilátero.



Lo cierto es que muchos de los luchadores se defienden más o menos bien tal y como vienen de serie, pero jamás lograrás convertirte en una máquina de combate si no ambicionas algo más. Si pretendes ganar algún que otro cinturón, no te queda más remedio que cambiar el aguante, las puntuaciones de recuperación y demás de tu hombre, además de variar sus movimientos a tu antojo. Por ejemplo, selecciona un agarre mediante el que no tengas que levantar al contrario para deshacerte de él. También es buena idea apostar por los golpes en carrera y las llaves de sumisión, ya que no se pueden contrarrestar así como así.



△ *Lo malo es que la máquina no se deja intimidar.*



Algunos movimientos son más difíciles de contrarrestar. ▷

CÍÑETE A LAS NORMAS

¡Escucha bien! ¡Voy a enseñártelo todo!



Tal y como podrán aseverar los fans de Wrestlemania, debes prestar mucha atención a las reglas que hay que respetar si quieres ganar combates. En *No Mercy* esta norma está más vigente que nunca, ya que si pasas de las reglas durante una pelea por el título, ya puedes despedirte de la gloria.

Procura estar seguro de que no te van a descalificar si destrozas una silla en la espalda del rival, ya que no hay nada más frustrante que acariciar el título y echarlo a perder por algo así. Del mismo modo, si se permiten las salidas del ring, entérate del tiempo de que dispones. ¡Más de uno se ha llevado una sorpresa al intentar subir al cuadrilátero al límite de una cuenta de diez y, una vez arriba, descubrir que la cuenta seguía hasta doce!



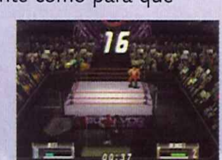
◁ *¿Lo ves? Con un poco de trabajo en equipo, todo es posible. Aprende la lección.*

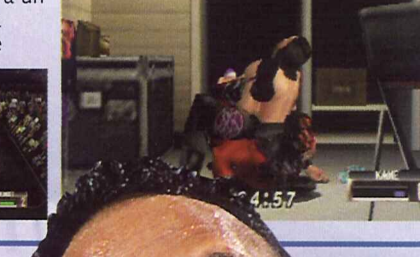
PASA DE LAS REGLAS

En *No Mercy*, de lo que se trata es de hacer el máximo daño posible al rival en el mínimo tiempo posible. Sigue leyendo.

Algunas reglas son muy ventajosas para el jugador. La posibilidad de empuñar un arma o de salir corriendo a bastidores no está nada mal, ya que los luchadores del ordenador no suelen ser muy habilidosos con las armas. Además, las salidas del ring juegan siempre a tu favor. Es la forma más ruin de hacerte con la victoria, pero siempre puedes lanzar a un rival fuera del cuadrilátero y ejecutar una llave de sumisión justo al final de la cuenta atrás. De ese modo, quedará tendido en el suelo el tiempo suficiente como para que subas al ring y ganes por falta del contrario.

Semejante táctica resulta esencial en las peleas por el título en las no te queda más remedio que ganar en un tiempo límite. Sugerimos que te ciñas a consejo, ya que si no, las peleas se alargan demasiado si se dirimen al estilo icional. Si el tiempo límite se pasa, ya puedes lanzar la toalla. De todos modos, si todo nta a que vas a perder la pelea y quieres ganar por la vía fácil, sal de la partida y que e dé vergüenza echar mano de una "continuación".







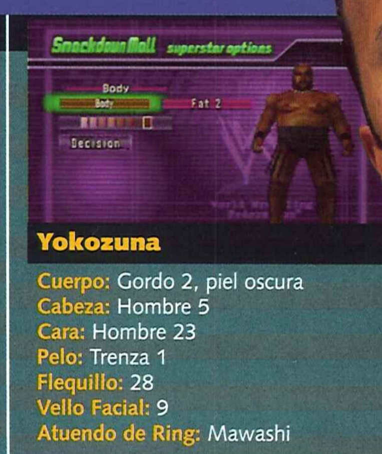
Amish Roadkill

Cuerpo: Gordo 1
Cabeza: Hombre 4
Cara: Hombre 62
Sombreros/Gorras: Gorro de Scotty en negro
Atuendo de Ring: Manga larga, botón liso blanco



Sandman

Cuerpo: Medio 2
Cara: Hombre 80
Pelo: Corto 2
Flequillo: 18
Vello Facial: 9
Máscaras/Etc.: Accesorios de Matt
Atuendo de Ring: Pantalones de Cuero 1



Yokozuna

Cuerpo: Gordo 2, piel oscura
Cabeza: Hombre 5
Cara: Hombre 23
Pelo: Trenza 1
Flequillo: 28
Vello Facial: 9
Atuendo de Ring: Mawashi

PELEA PARA GANAR

Aquí tienes los mejores trucos aplicables al sano deporte de la lucha. Toma buena nota.

TOMA HERNIA

¿Nadie se atreve a decir que los luchadores, además de ser obesos, están demasiado bien pagados?

Cuando te enfrentes a un luchador con un sobrepeso considerable, no resulta muy aconsejable ejecutar el típico agarre con elevación, ya que puedes acabar con una hernia del quince. Puedes optar por cambiar a un agarre más seguro, o bien por buscar un modo alternativo para derrotarlo. Nosotros hemos conseguido levantar a los gordos martilleando los botones al azar, pero no merece la pena machacarse así los dedos.





Sólo a un loco se le ocurriría levantar a una montaña de sebo como Mankind.

¡JERÓNIMO!

Me encantaría volar por el cielo cual pajarillo, pero no puedo. ¿O tal vez sí? ¿Tanto importa realmente?

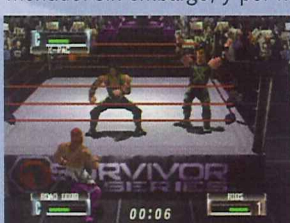


Un vuelo en picado desde el poste esquinero del cuadrilátero es la mejor manera de impresionar a tus colegas, al tiempo que te permite dejar medio grogui al contrario. Sin embargo, si quieres ganar un cinturón, descubrirás que no es el medio más adecuado. La razón es muy sencilla: estos saltos al vacío suelen acabar con un tremendo golpetazo contra la lona en lugar de sobre el contrario, por lo que lo más fácil es que acabes sufriendo más daño del que logres provocar.

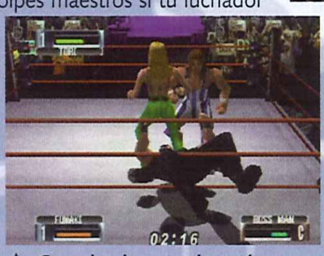
COMBATE MORTAL

Trucos para combates multitudinarios que todo campeón debe saber.

En *No Mercy* los reveses y las contras tienen gran importancia. Si intentas lanzar un movimiento súper potente de buenas a primeras, lo más probable es que te lo encuentres de vuelta en todos los morros. Es mejor que primero empieces con movimientos fáciles y dejes los potentes para el final. Del mismo modo, procura no malgastar tus golpes maestros si tu luchador está recobrando energías. Otro truco: si corres y mantienes pulsado A el rival no podrá contrarrestar tus ataques tan a menudo. Sin embargo, y por norma, lo que te interesará será jugar con mucha astucia para llevarte el gato al agua. Ten en cuenta que la agresividad a saco desde el principio rara vez conduce a buen fin, sobre todo si hay varios luchadores sobre el cuadrilátero.



Los insultos van de perlas, sobre todo en un dos contra uno. ¡Perdedor!



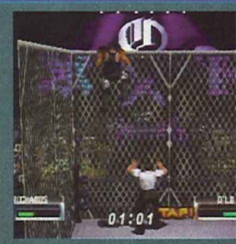
Cuando el contrario esté en el suelo, aprovecha para hacerle más daño.



¿ESO LO HE HECHO YO?

Uno de los movimientos más efectivos del juego. Domínalo, y no tendrás rival.

En *No Mercy*, las peleas enjauladas vuelven por sus fueros, y puedes sacar un gran rendimiento a las paredes de reja para hacerte con la victoria. La forma más sencilla de llevarte el gato al agua consiste en ejecutar un Tree of Woe o un movimiento definitivo contra el rival y, a continuación, aprovechar el tiempo obtenido para aumentar tus barras hasta conseguir la victoria. Martillea A, B y C-arriba para bajar. ¿Cómo se ejecuta un Tree of Woe? Ejecuta un agarre corto cuando tu rival esté caído en el rincón; a continuación pulsa L para girarlo. Por último, pulsa C-izquierda cuando lo tengas delante. ¡Estupendo!



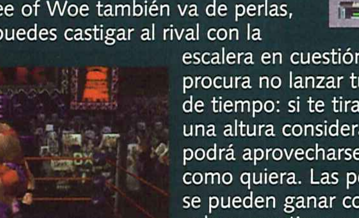
Parece que quiera colarse en un concierto de Blur.



¿Cómo demonios ha subido hasta ahí arriba?

UNA ESCALERA EN LOS LEOTARDOS

Las Peleas con Escalera son la mar de cachondas, y la táctica que conviene emplear es muy similar a la de las peleas en la Jaula de Wrestlemania. Se trata de machacar al rival lo suficiente como para que te dé tiempo a correr en pos de la victoria. En esta ocasión el Tree of Woe también va de perlas, aunque también puedes castigar al rival con la escalera en cuestión. Sin embargo, procura no lanzar tu ataque antes de tiempo: si te tiran al suelo desde una altura considerable, el contrario podrá aprovecharse de ti tanto como quiera. Las peleas Tag Team se pueden ganar con facilidad si tu colega mantiene ocupados a los contrarios.



¡Un esfuerzo demasiado prematuro! Te vas a hacer pupita.

CAOS GENERAL

No Mercy es una bestia tan complicada que hay ciertas cosas que no pueden llamarse de otro modo. Aquí lo tienes.

SUMA IGUALDAD

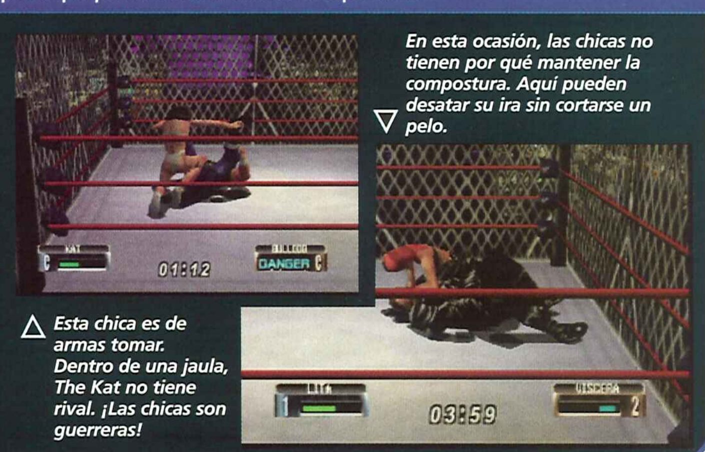
En algunos juegos, basta con elegir al personaje más en forma para pasearse victorioso hasta el final de la aventura. Éste no es el caso de No Mercy, ya que aquí todos los luchadores, desde Rock hasta el más desconocido de los personajes, esconde alguna sorpresa que puede llevar al traste tus esperanzas



Aunque parezca extraño, las apuestas están a favor de The Kat.

Los luchadores más inteligentes siempre son mujeres. ¡Y encima no les canta la sobaquera!

A Wrestlemania se le echó en cara que algunos luchadores eran muy superiores al resto. Eso no sucede en *No Mercy*. Lo descubrirás en cuanto veas que la presuntamente frágil The Kat le mete una paliza de órdago al mismísimo Kane. Por lo tanto, vale la pena perder algo de tiempo experimentando para dar con el luchador cuyos movimientos se adapten mejor a tu estilo. Y no tengas miedo de elegir a los personajes desconocidos.

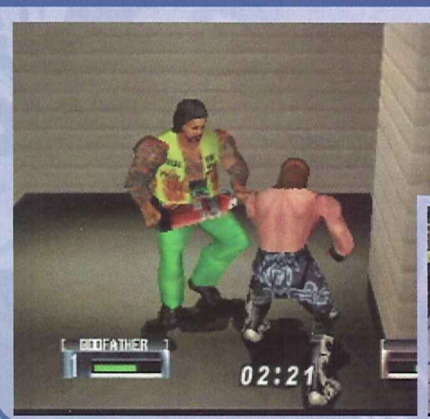


Esta chica es de armas tomar. Dentro de una jaula, The Kat no tiene rival. ¡Las chicas son guerreras!

En esta ocasión, las chicas no tienen por qué mantener la compostura. Aquí pueden desatar su ira sin cortarse un pelo.

RÓBAME EL CORAZÓN

No te desesperes al descubrir que para acceder a lo mejorcito del juego tendrás que emplear muchísimo tiempo. Armados de paciencia, nosotros hemos conseguido descubrir ciertas exquisiteces.



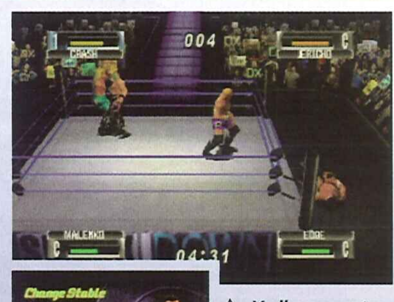
El otro yo de Godfather nunca haría algo así.

Vence a los personajes del modo Supervivencia para hacerte con ellos.



- Si ganas el Modo Supervivencia el último rival será Andre el Gigante. Si le ganas (no es nada fácil, así que emplea especiales), podrás contar con él como personaje jugable.
- ¿Te apetece contar con Earl Hebner? Gana el Cinturón del Mundo y será tuyo.
- Podrás disponer de Cactus Jack si eliges el camino adecuado hacia el Cinturón Hardcore.
- Puedes descubrir más personajes en los modos Supervivencia y Carrera. Si ves un personaje secreto, gánale y será tuyo.

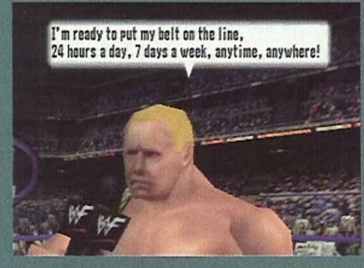
Pronto podrás llenar esos espacios con los personajes más jugosos.



Ya llevas cuatro, pero quedan unos cuantos. Aún tienes para rato.

DIRECTO AL CORAZÓN

Nos hemos pegado muchas horas corriendo arriba y abajo por los pasillos entre bambalinas del circo de la WWF. Y después nos hemos dedicado a jugar con las reglas Hardcore. Éstas son las que hemos aprendido.

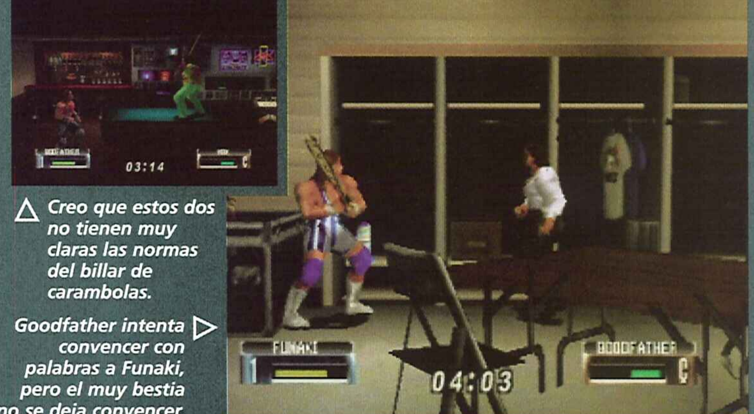


No hagas caso de lo que dice. ¡Sólo intenta impresionarte!



Funaki envía a Goodfather al otro barrio.

Las reglas Hardcore son la innovación más remarcable de *No Mercy*, pero no creas que son tan útiles como parece si lo que quieres es ganar siempre. Sobre todo en el caso del Cinturón Hardcore, en el que a veces no te quedará más remedio que luchar fuera del ring. Sin embargo, si estás en el cuadrilátero, no vale la pena salir de ahí, ya que en el entorno del ring dispones de diversas armas, por lo que podrás herir al contrario con algo contundente, al tiempo que no deberás preocuparte por lanzar a alguien por una puerta o cosas por el estilo.



Creo que estos dos no tienen muy claras las normas del billar de carambolas.

Goodfather intenta convencer con palabras a Funaki, pero el muy bestia no se deja convencer.



CÓMO...

ser el mejor anfitrión en

MARIO PARTY 2

Guía para triunfar en los minijuegos.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mario Party 2* en nuestro número 35 y llegamos a la siguiente conclusión:



"Por el precio de cualquier otro juego, tienes uno que sólo es divertido con amigos. Aun así vale la pena, porque es una experiencia única."



Invita a unos cuantos amigos a pasar una agradable tarde con tu consola favorita y ya verás como, al final, el cartucho con los personajes de toda la vida es el que acaba echando humo. *Mario Kart, GoldenEye, Perfect Dark, Mario Tennis* y demás son títulos para cuatro jugadores estupendos, pero en el fondo sólo hay un juego capaz de hacer pasar las horas como si de segundos se tratara, a pesar de que se trata del invento más simple que se ha creado jamás.

Se trata del maravilloso *Mario Party 2*. Cuanto más juegas, más divertido se vuelve. Nunca un juego se había vanagloriado tanto de ser tan estúpido como éste. Nos encanta porque no nos obliga a desarrollar ningún tipo de habilidad especial y porque es el único cartucho capaz de conseguir que hasta los más recalcitrantes detractores de las consolas queden anonadados ante la N64 y su colección de habitantes cabezones.

Así pues, y para homenajear al único juego al que tu madre sería capaz de desafiarte, hemos decidido reunir unos cuantos trucos para esos minijuegos tan suculentos. Puede que nuestros consejos no te conviertan en un campeón de *Mario Party 2*, pero al menos dominarás unas cuantas técnicas de primera. ¡Te deseamos la mejor de las suertes! La vas a necesitar.



CONSEJOS GENERALES

Por norma general, limítate a pasártelo bien (de eso se trata en *Mario Party 2*). Pero si quieres algunas pistas específicas, aquí listamos algunos aspectos de los que tal vez no te hayas percatado todavía.



1 MONEDAS FÁCILES

Inicia una partida de 60 turnos con cuatro jugadores controlados por el ordenador y deja que la máquina juegue sola. Antes de la última ronda, pasa a controlar a todos los jugadores y conseguirás hacerte con todas las monedas que hayan recogido durante la partida.

2 ACCESO AL TABLERO DE BOWSER

Gana los cinco tableros estándar para acceder a este último desafío.

3 ACCESO AL MINIJUEGO DE LA MONTAÑA RUSA

Compra todos los minijuegos a Woody para acceder a la aventura de la Montaña Rusa.

4 ACCESO A LA CARRERA EN LA MAZMORRA

Completa la Montaña Rusa en el nivel de dificultad normal para conseguir el minijuego de dos contra dos Carrera en la mazmorra.

5 BURLA

Pulsa L cuando estés en tu turno en el tablero para que tu jugador grite con la vana intención de influenciar a los dados.





MINIJUEGOS PARA CONSEGUIR ÍTEMS

TRAGAPERRAS BOWSER

Una máquina tragaperras con el careto de Bowser es una idea estupenda. El objetivo consiste en conseguir una fila con tres ítems iguales, y no resulta muy difícil cuando aprendes a controlar los tiempos. Cada rueda cuenta con un ítem por duplicado, por lo tanto, lo mejor que puedes hacer es ir a por el ítem que aparece dos veces en la última rueda. Pulsa el bloque unos dos dibujos antes del ítem que te interese.

A MARTILLAZOS

Éste es bastante complicado ya que, a pesar de que el hecho de pulsar el botón A a la velocidad imprescindible para conseguir la potencia necesaria con el martillo esté chupado, el ítem que pretendas no siempre estará en lo más alto del poste. Utiliza la luna verde del fondo para calcular la potencia. Cuando el martillo la toque, al pulsar B el ítem del centro se colocará a la derecha.

CONGESTIÓN DE ATAÚDES

NO pierdas de vista al ítem que quieras, ya que irá pasando de ataúd en ataúd. Una vez se cierren las tapas no volverá a moverse, de modo que el ataúd en el que lo viste por el última vez es el que te interesa. Para que te resulte más fácil, síguelo en todo momento con el dedo. Tampoco va mal achinar los ojos (y no preguntes por qué).





ECHA EL FRENO

En este minijuego debes tirar de la palanca para parar el expreso, de tal modo que el ítem que prefieras quede depositado al lado de la flecha justo cuando el tren deje de avanzar. Tira de la palanca cuando el vagón que contenga el mejor ítem esté entre dos y tres huecos alejado de la flecha. El tren dará una vuelta más al circuito y depositará la mercancía.

ACIERTA EL BARRIL

Al igual que en el juego de la Congestión de Ataúdes, en este caso no hay ningún secreto mágico que te permita lograr tu objetivo. Lo único que debes hacer es no perder de vista al ítem que quieras mientras los barriles se desplazan. Como antes, sigue con el dedo al ítem en cuestión y pocas veces fallarás. ¡Lo malo es que tus colegas pueden acusarte de hacer trampa!



DUELOS

BREBAJE DE CHAMPIÑÓN

Pulsa los botones adecuados para añadir ingredientes a las ollas que bullen. Puedes ir a toda pastilla si quieres, ya que la inclusión de ingredientes incorrectos no parece afectar al brebaje. Si consigues echar la cantidad suficiente de los necesarios, el viscoso mejunje se convertirá en una estrella al final del límite de tiempo.

SAFARI PSÍQUICO

Mediante el poder de la telekinesis y las pulsaciones alternas de los botones A y B, carga las estatuas de los champiñones con energía mística. Cuanto más rápido martillees los botones, más energía proporcionarás, pero no falles al introducir la secuencia A-B si no quieres perder el ritmo. En este juego, los mandos con disparo automático no sirven para nada, así que ni se te ocurra hacer trampa.

DESENFUNDA RÁPIDO

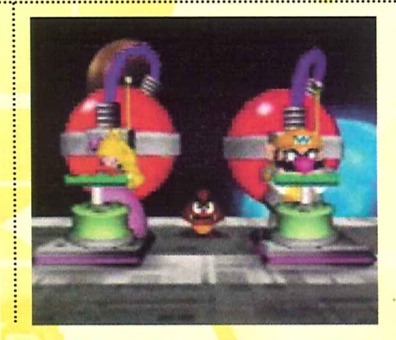
Alucinante; parece ser que en este juego no se aceptan pactos entre caballeros. Si pulsas el botón demasiado pronto, Toad lo contará como fallo, pero tendrás una segunda oportunidad. A continuación, pulsa el botón décimas antes de que aparezca el GO! gigantesco en pantalla, y dispararás al contrario por la espalda. Ganarás el duelo por incomparecencia del rival.

PIEDRA, PAPEL, MARIO

Para este juego no hace falta ser un manitas ni un lumbrera, así que si conoces a alguien que diga que "siempre gana", considéralo un mutante psicótico o bien un chalado recalcitrante. Sin embargo, hay gente que se emperra en elegir siempre al mismo personaje. Las chicas, por norma, prefieren a Peach. Tenlo en cuenta a la hora de realizar tu elección.

A SABLAZOS

¡Eso sí que es un duelo como dios manda! Para demostrar tu destreza con el sable, pulsa la secuencia de cinco botones que aparece en la parte superior de la pantalla antes de que lo haga tu rival. Evidentemente, resulta vital que distingas a la perfección los botones A, B y Z, ya que si te haces un lío tendrás que empezar de nuevo y el contrario te ensartará como a una aceituna.



BOMBA CON TEMPORIZADOR

La Goomba te dará un número y tú debes pulsar el pistón justo después de ese número de segundos para ganar el duelo. Si dispones de un reloj de pulsera con segundero, ya sea analógico o digital, no puedes perder. Utiliza la mano que queda libre para tapar el reloj de los amigos y distraerlos. ¡No falla!



MINIJUEGOS DE BATALLA

AUTOCHOQUES CON GLOBOS

Una versión simplificada del modo batalla de *Mario Kart*. Choca contra los globos de los otros corredores para reventarlos y procura que el que llevas detrás no quede expuesto a los ataques enemigos. Lo mejor es que optes por no participar en la partida hasta que haya pasado un rato.

UN DÍA EN LAS CARRERAS

Para triunfar en este juego deberás encomendarte a la diosa Fortuna. Elige tu personaje, ponte cómodo y anímalo tanto como puedas. Mientras, puedes ir rezando para que tu N64 entienda lo que dices.

A FORRARSE

Todos los champiñones que consigas embolsarte antes de llegar a este juego nunca están de más, ya que cuanto más dure la partida, más fácil resulta atraparlos. No existe una técnica especial. Se trata de calcular bien los movimientos.

BOWSER ESTÁ QUE REVIENTA

Otro juego de fortuna. ¿Conseguirá tu pistón detonar el kilo de C4 que Bowser tiene dentro de la cabeza? No hay forma humana de saberlo hasta que no pulses al émbolo en cuestión, así que elige uno, cierra los ojos, y ponte a rezar.



AGARRA LA BOLSA

Hazte con la mochila más jugosa y agítala hasta que consigas un montón de ítems. También puedes robar ítems por el escenario, y si pegas la espalda a la pared, nadie conseguirá birlarte la mochila a ti.



CORTADORES LOCOS

El nivel de dificultad depende del diseño que debas recortar, pero la técnica siempre es la misma. Ejecuta movimientos precisos con la palanca para recortar lo más próximo que puedas a la línea para no estropear el dibujo.



LIFTING

Puedes practicar este juego en la pantalla de título de *Super Mario 64*. Estira tu cara hasta que se parezca a la del centro. Recoge las partes de la cara que aparezcan más distorsionadas.



¡BOB-OMB CALIENTE!

Se trata de pasar el paquete de mano en mano hasta desenvolverlo. El perdedor verá como una Bob-omb le deja la cara hecha unos zorros. Cuando esté en tu poder, lánzaselo al jugador más patoso de la partida. ¡Ya verás qué risas!

2 CONTRA 2

Un rápido paseo por todos los minijuegos de dos contra dos. Búscate un buen compañero y... ¡a ganar!

INFLAGLOBOS

Mantén el ritmo desde el principio y procura que la bomba realice todo su recorrido. No le quites ojo a la manivela de la bomba para no moverla antes de que llegue a su tope. ¡Y reza para que no te toque por pareja alguien con tanto sentido del ritmo como Tamara! Si es así, ya te puedes despedir de las monedas.

BOBSLEIGH

Es difícil lograr equilibrio entre una velocidad aceptable y un viraje sin riesgos. Para sacar delantera al equipo contrario, golpea su bobsleigh en un lateral en la salida. A continuación, pasa sobre tantos turbos como puedas sin dejar el centro del circuito. Cuando el circuito se divida, tira por la izquierda y conseguirás otro turbo. Tira de la palanca para virar a tope.



FÁBRICA DE PASTELES

Por méritos propios, Peach debería ser la mejor en este juego, ya que todos recordamos las excelencias de su pastel al final de *Super Mario 64*. ¡Y encima, tratándose de una chica tan dulce, lo tiene chupado! El secreto está en el trabajo en equipo y la sincronización. Grita algo cuando hayas recogido tu ingrediente de modo que tu pareja sepa cuándo debe moverse.

DUETO DESTRUCTIVO

La mejor técnica consiste en que un jugador pisotee la parte alta de la estatua mientras el otro machaca la base. Utiliza la cabeza de tu pareja para propulsarte hasta lo alto si no logras llegar desde el suelo. También puedes atacar al otro equipo. Eso les molestará pero de este modo no creo que logres ganar la ronda.



CAOS VAGONETERO

Ambos jugadores deben pulsar A para acelerar en los tramos rectos de la carrera e inclinarse en las curvas para evitar contratiempos. Sin embargo, sólo uno debe encargarse de frenar en los virajes. Si ambos jugadores tiran del freno a la vez, el coche frenará demasiado, y luego costará un montón recuperar velocidad.

LEÑADORES CHIFLADOS

Muy chiflados. Esas sierras no funcionan si pulsas el botón equivocado. Al igual que sucede en el juego de la Fábrica de Pasteles, no está de mal si gritas como un leñador de verdad cada vez que vaya a caer un árbol. A ellos les funciona, y a ti también te irá de perlas en *Mario Party*. Eso si no eres muy vergonzoso.



CARTA MAGNÉTICA

Si todos los jugadores se limitan a recoger las bolsas y monedas, la ronda la ganará el equipo que primero recoja el cofre del tesoro del final. A nosotros nos parece demasiado aleatorio, por lo que preferimos enviar a un jugador al extremo opuesto para que confunda a los contrarios mientras el otro se dedica a recoger ítems.

PILOTOS DEL CIELO

El papel del piloto es el más importante. Los aceleradores arco iris vienen de dos en dos, y no puedes girar una vez los has pulsado. Aproxímate desde un lado de modo que encares la dirección adecuada que te permita pasar por encima de los dos. Las balas se esquivan con facilidad, siempre y cuando no pares de moverte arriba y abajo cuando oigas el bombazo del cañón.



CARRERA EN LA MAZMORRA

Eso de encontrarse en lo más profundo de los sótanos de Bowser, atado a una tabla junto con tu colega, no parece un buen plan para el fin de semana. Este juego es muy divertido, ya que no hace falta que estés muy compenetrado con tu pareja para salir bien parado. Mantén un ritmo aceptable y para cuando te acerques a un peligro.

HOCKEY RÁPIDO

Los jugadores que están más cerca de la línea central son los más importantes. Si estás en esa posición, no dejes de seguir a la bola para que nunca te pase. Si a pesar de todo pasa, apártate de su camino si no quieres acabar marcando en propia puerta. Los jugadores que custodian la red también deberían moverse al compás de la bola, ya que nunca sabes si va a pasar el medio campo para dirigirse a tu portería.



QUIOSCO MUSICAL DE TOAD

¡Qué dulce! Lo único que puedes hacer es centrarte en tu propia barra de música y disfrutar de las melodías. El batería tiene menos notas para tocar, pero puede equivocarse al dar el ritmo y hacer que tú también te equivoques. Parece ser que el equipo de la derecha lo tiene más difícil, y eso no parece muy justo, pero si los contendientes no son unos auténticos negados, al final siempre gana el mejor. Y además podrás disfrutar de los estupendos gorgoritos tiroleses de Toad.



OBJETIVOS TORPEDO

Si no trabajáis en equipo, os vais a hacer un lío. El jugador que conduce el submarino debería mantenerlo tan firme como sea posible: para eso, equilibra la nave mediante los botones A y B para aguantar la posición. El torpedero puede disparar cada vez que el objetivo esté en pantalla, ya que puedes dirigir los mísiles una vez han sido disparados. Mientras esté visible, puedes ir a por él. También puedes apuntar a la otra nave si se entromete, o bien por el puro placer de hundirla para evitar que sigan anotándose puntos.







CÓMO... ganar sin sudar en MARIO TENNIS

Tensa las cuerdas de tu raqueta con la segunda entrega de nuestra guía.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mario Tennis* en nuestro número 36 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Tan diferente del resto de juegos de tenis como *Mario Kart* del resto de juegos de carreras. Otro acierto insuperable de Nintendo."

64 STAR GAME 91%

Aquí estamos de nuevo para ofrecerte el segundo y definitivo set de nuestra guía de trucos para Mario Tennis, posiblemente, el videojuego de raqueta más serio y divertido a la vez.

Si no que se lo pregunten a nuestro dire, que pilla unos rebotes cada vez que pierde un partido que no veas. Al final, tenemos que dejar ganarle de vez en cuando para que no se enfade (y, consecuentemente, siga dándonos trabajo). Mientras, nosotros por lo bajini disfrutamos de lo lindo viéndole escoger una y otra vez a los personajes menos adecuados para su estilo y su contrincante. Si tú también crees que tu táctica necesita una mejora, devora de cabo a rabo nuestra guía de Mario Tennis. Después de convertirte en una estrella del saque y los restos y de tener claro en cada momento qué parte de la pista debes cubrir, este mes te traemos los secretos inconfesables que se esconden entre sus chips. ¿Preparado para el saque?



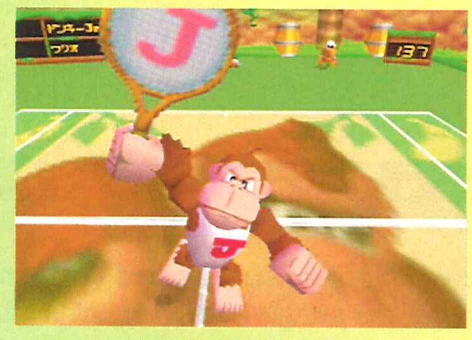
PSICOLOGÍA VENCEDORA

El toque personal. Ése es el motivo por el que siempre preferiremos juntarnos con los amigos en torno a una pantalla de televisión antes que luchar contra enemigos sin rostro. Ése es también uno de los motivos por los que *Mario Tennis* se halla entre los mejores multijugadores. Aquí tienes unos consejos para aumentar tus posibilidades en esas fabulosas partidas.



UN TIPO DURO

Pon siempre cara de póquer. A medida que se acerca la derrota, es difícil ocultar las emociones. Si te desanimas, has perdido. Recuerda que, en el tenis, aunque pierdas por 0-40 siempre puedes remontar.



PUNTOS CLAVE

Algunos puntos son cruciales. El primer punto es secundario, pues sólo da una ventaja inicial. Pero, si pierdes por 15-30, esos puntos sí son cruciales, porque representan la diferencia entre empatar y hacer frente al Punto de Partido.



EL JUEGO MÁS IMPORTANTE

Los sets de seis juegos suelen decidirse en el momento del 3-2, más que en el del 5-2. Si se produce el 5-2, puede darse por perdida. Pero el empate a 3-3, o la ventaja de 4-2, te brindan una clara ventaja psicológica.



CAMBIA TU TÁCTICA

Si has perdido el primer set por un amplio margen, revisa tu estrategia. No creas que repetirás tus viejos éxitos por aferrarte a las viejas tácticas. Esfuérzate en variar.



ACTÚA DESDE EL CENTRO

Las predicciones sobre la dirección en la que tu contrincante restará son útiles, pero es mejor regresar al centro tras lanzar. Una vez allí, deja el stick en posición neutra. Sólo los personajes Mañosos pueden cambiar de dirección sobre la marcha.



VARÍA EN TU ELECCIÓN

No juegues siempre con el mismo personaje. Todos ellos tienen las mismas posibilidades de ganar, siempre que sepas manejarlos. Si siempre utilizas el mismo, desarrollarás un estilo de juego más predecible.



NO CANTES VICTORIA

No te relajes ni en los mejores momentos. A menos que seas ya invencible y dejes ganar a tus compañeros cada cuatro o cinco veces para que no se marchen, mantente alerta hasta el final. Sólo entonces podrás celebrar el triunfo.





HÁBILES PARA TODO

Mario, Luigi

Ambos hermanos desesperan al oponente con sus saques, restan con precisión y dominan la bolea en las situaciones más difíciles. Si aún no has logrado decidir si te gusta más jugar pegado a la red o desde el fondo de la pista, recurre a uno de estos dos campeones.

El mejor de la cuadrilla: *Mario*

VELOCIDAD

Baby Mario, Yoshi, Birdo

Aunque la diferencia no sea muy grande, estos personajes son algo más rápidos y resultan los más apropiados para el jugador que prefiere jugar desde el fondo de la pista. También tienen habilidades respetables en el saque.

El mejor de la cuadrilla: *Birdo*

PERSONAJES

La elección del personaje influirá mucho en tu estilo de juego. La mayoría de ellos puede jugar de todas las maneras posibles, con la posible excepción de Boo y Paratroopa, pero alcanzarás mayores éxitos si te adaptas a las capacidades específicas de cada uno.





POTENCIA

Bowser, Donkey Kong, Wario, DK Jr

Su asombrosa potencia de saque obliga al rival a devolver con precipitación. Son tan grandes y fuertes que puedes jugar como más te guste. Además son bastante apropiados si te gusta subir a la red. DK Jr no tiene tanta fuerza, pero es algo más rápido.

El mejor de la cuadrilla: *Wario*

TÉCNICA

Peach, Daisy, Toad, Waluigi, Shy Guy

Los jugadores 'Técnicos' reaccionan con mayor rapidez que los demás. Son los mejores para cubrir la red. Por desgracia, no sirven muy bien, pero su media de errores es inferior a la general. Son los mejores para el principiante.

El mejor de la cuadrilla: *Peach*



MAÑOSOS

Paratroopa, Boo

No los pruebes hasta que domines a los demás. Como no se quedan clavados al iniciar el lanzamiento, puedes cargar a uno de ellos y hacerlo correr por la pista. Pero ándate con cuidado, porque se quedan clavados en el modo de golpe con la derecha o de golpe de revés. Las filigranas que trazan al sacar con B les permiten conseguir muchos puntos de saque.

El mejor de la cuadrilla: *Boo*

PISTAS BONUS

Puedes acceder a seis pistas extra.



PISTA MARIO BROS

Velocidad: rápida
Bote: débil
Para acceder a ella: gana en los individuales de la Copa Seta con Mario. Se juega como en una pista de hierba lisa y brillante. Adecuada para los jugadores de saque-bolea que prefieran una pista más psicodélica.

PISTA BABY MARIO & YOSHI

Velocidad: la más rápida
Bote: débil
Para acceder a ella: gana en los individuales de la Copa Seta con Yoshi. Tienes que tratar esta pista como si fueras Pete Sampras en la pista de Wimbledon durante la segunda semana, con la tierra ya compacta. ¡Saque y bolea!

PISTA WARIO & WALUIGI

Velocidad: lenta
Bote: el más fuerte



MODOS EXTRA

Después de participar en los torneos individuales y por parejas, puedes probar suerte en estas modalidades cargadas de elementos 'Nintendescos'.

COMO ANILLO AL DEDO

Los juegos de tiro al anillo no presentan problemas en el multijugador. Te revelamos algunas tácticas para ganar más banderas en el modo individual.





● No trates de ganar puntos enseguida en el modo Juego. Es mejor que la bola pase por un gran número de anillos antes de intentar un tanto ganador.

● Si no alcanzas el total necesario, falla deliberadamente para mantener el juego en iguales. Entonces tendrás las oportunidades necesarias para dar en el blanco.

● Si el juego te planta algunos anillos altos o bajos, lanza globos o tiros bajos. Con un poco de suerte, los anillos siguientes serán más fáciles.





ENTRE PIRAÑAS

Practica tanto como puedas con este modo. Es la mejor manera de habituarse a los mandos de *Mario Tennis*.





● Si el jugador del ordenador te devuelve un lanzamiento, pulsa Start y vuelve a intentarlo. De nada te serviría triunfar con 49 de las 50.

● Seguramente, el mejor personaje que puedes emplear en este modo es DK Jr, por su rapidez y potencia, y porque tiene como oponente al torpe Kong.

● Lanza las bolas alternas a extremos opuestos de la pista mediante el efecto de avance (A) de dos pulsaciones o con lanzamientos potentes (A+B). El jugador del ordenador no se esforzará por alcanzar la pelota si ésta parece caer fuera de su alcance.



● Si tienes éxito con las 50 pelotas del juego, sin devoluciones ni errores, podrás jugar en una elegante pista Piraña. Ésta es la única recompensa.

PREMIOS OCULTOS

Quedan otros detalles que tal vez no hayas notado. Tras incontables horas de juego, nos hemos asegurado de que aquí no hay ningún Metal Mario (de todos modos, si alguien lo encuentra, que nos escriba). Esto es todo lo que hemos descubierto.

● Para acceder a Shy Guy tienes que vencer en los individuales de la Copa Estrella.

● Para acceder a DK Jr tienes que vencer en los dobles de la Copa Estrella.

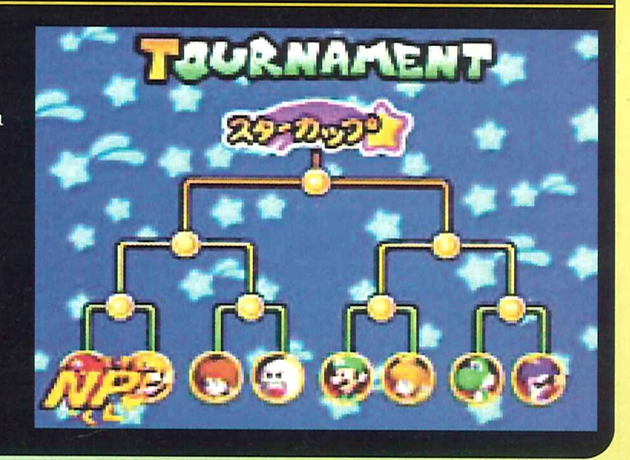
● Jugadores Estrella: Una vez hayas vencido en los individuales de la Copa Estrella con uno de los personajes, pulsa R y selecciona al personaje en cuestión. Todas sus habilidades se turbocargarán. Los partidos entre dos jugadores Estrella son más rápidos y difíciles.

● Copa Arco Iris: Tienes que ganar la Copa Estrella con los 16 jugadores y luego seleccionar a tu favorito mientras pulsas R. Accederás a un torneo en pista dura más difícil.

● Copa Luz de Luna: Si vences en la Copa Arco Iris podrás acceder a este torneo más largo y difícil sobre pista de tierra batida.

● Copa Planeta: Si vences en la Copa Luz de Luna podrás tomar parte en esta dificilísima competición sobre hierba.

● Máxima dificultad: Si consigues la Copa Planeta con los 16 personajes accederás a un entorno de dificultad extra con oponentes controlados por el ordenador.





Para acceder a ella: gana en los dobles de la Copa Estrella con Wario.
Esta pista debe de ser lo más parecido a jugar a tenis en la luna. Tienes que quedarte mucho más atrás de lo normal. El bote es muy fuerte.

PISTA DONKEY KONG

Velocidad: rápida
Bote: el más fuerte
Para acceder a ella: gana en los individuales de la Copa Seta con DK.
Al igual que la familia de la que forma parte el personaje que da nombre a la cancha, es una pista compuesta. Por ello, no vas a tener problemas con el bote. No hay sorpresas.

PISTA MARIO & LUIGI

Velocidad: rápida
Bote: normal
Para acceder a ella: gana en los individuales y dobles de la Copa Estrella con Mario.
Otro equivalente de pista de hierba o pista dura, válida tanto para los jugadores que juegan desde el fondo de la pista como para los que prefieren acercarse a la red después del saque.

PISTA BIRDO & YOSHI

Velocidad: lenta
Bote: fuerte
Para acceder a ella: gana en los dobles de la Copa Estrella con Birdo.
Esta pista es un poco disparatada, aunque no tan difícil como la de Wario. Puedes empezar a lanzar algo antes.

¡NUEVO! ¡Trucos para los 10 mejores títulos de N64!



¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

AL RESCATE

1 Zelda: Majora's Mask



HADAS INFINITAS
Las macetas situadas junto a las Estatuas de Búhos siempre contienen un hada roja revitalizadora. Atrápala con una botella, sal y vuelve a entrar en la misma área: habrá otra hada en la maceta.

MÁSCARA CONEJO
Visita el riachuelo al noreste del Pueblo de la Torre del Reloj la primera noche y charla con el acordeonista. Ponte la Máscara Pájaro que el músico te regala; luego, visita los establos. Mantén presionado C-derecha mientras recoges los pollos. Recibirás como recompensa una Máscara Conejo, que permitirá a Link correr al doble de la velocidad normal.

EPONA EN EL PUEBLO DEL RELOJ
Cuando hayas recuperado a Epona, cabalga hacia la puerta este del Pueblo de la Torre del Reloj justo cuando la pantalla empiece a encoger al final del día. Aparecerás en el interior del poblado, a lomos de tu fiel corcel.

2 Mario Tennis

DESPISTA AL CONTRARIO
Si el jugador contrario acaba de enviar la pelota al lateral de la pista, lo más probable es que corra a situarse a una posición central con la intención de devolver un golpe cruzado hacia la esquina contraria. En este caso, una técnica infalible para ganar puntos es devolver la pelota por el lado que vino, porque el desconcertado rival no tendrá tiempo a cambiar de dirección.

GANA A BIRDO
Puedes arrebatar la Copa Estrella al casi indestructible Birdo si ejecutas un tiro con efecto hacia la esquina contraria de la pista con una doble pulsación de B. Si eso falla, acércate a la red y devuélvele los golpes con A+B.



CONTROLA A LOS PERSONAJES
Tras ganar un punto, intenta mover el stick analógico. Verás que es posible controlar a personajes como Mario, Luigi y Yoshi mientras celebran la victoria.

CAMBIA DE CÁMARA
Pulsa B durante la repetición para cambiar el ángulo de cámara. Volverás, asimismo, a ver la secuencia desde el principio.

3 Pokémon Snap

VEHÍCULO MÁS LENTO
El Zero One va un poquitín más despacio si pulsas C-Izquierda o C-Derecha. Cambia la perspectiva de izquierda a derecha repetidamente, o gira en redondo, para que el vehículo avance a paso de tortuga.



DITTOS, SONREID
Lanza Pester Ball o manzanas al trío de Bulbasaurs en el interior de las cuevas para que se transformen en Dittos. Con la ayuda de una manzana, haz que se agrupen y, luego, golpea a los tres en la cabeza con otra manzana. Aumentarán de tamaño, por lo que tendrás una excelente oportunidad para fotografiarles.

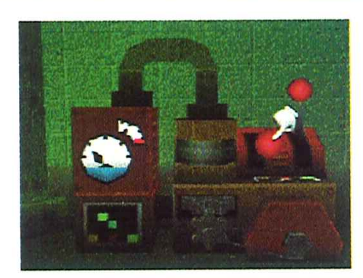
SUPERFOTO DE VULPIX
Lanza manzanas a los tres ejemplares de Vulpix que hay cerca del principio del Volcán para guiar sus pasos hacia delante. Ellos mismos se pararán al llegar a un muro invisible. Una vez allí, adoptarán una formación triangular y bailarán sobre sus patas traseras. Haz la foto para ganar unos 4.000 puntos.

KANGHASKHAN
Si el Profesor Oak no puntúa muy alto una foto de Kanghaskhan rugiendo en la playa, intenta que el Zero One vaya más despacio y toca la Pokéflauta. La instantánea del monstruo bailando seguro que arrancará una sonrisa al profesor.

4 Mario Party 2

TONELADAS DE MONEDAS
Aunque sólo dispongas de un mando, podrás ejecutar el truco "monedas a raudales". Empieza una partida para un jugador de 60 turnos, utiliza el menú de pausa para que la CPU controle a los cuatro invitados a la fiesta. En el último turno, conecta el mando en la entrada uno, pulsa pausa antes de que el turno del jugador uno acabe y activa el control manual. Repite la operación para el resto de puertos del mando y jugadores. El botín será tuyo al término de la partida.

MÁS MINIJUEGOS
Si compras minijuegos a Woody, tendrás un par más de juegos nuevos. Adquiere todos los minijuegos de Batalla e Ítem y la Planta Piraña añadirá al lote "Carrrera Arcoiris". O lanza la casa por la ventana con ocho minijuegos de Batalla y conseguirás "Conductor Ed".



MÁQUINA DE CRÉDITOS
Después de acabar los seis circuitos, el de Bowser incluido, ve directo al laboratorio de opciones, donde encontrarás la Máquina de Créditos. Ponla en marcha para poder ver los créditos de nuevo.

5 Perfect Dark



CARAS DESFIGURADAS
Activa el modo de trucos DK, así como los lanzacohetes y la función "Todas las armas". Dispara un cohete a la cabeza del enemigo. La imagen es espeluznante.

SECUENCIA DE VÍDEO SANGRIENTA
Como en GoldenEye, puedes sembrar todo un nivel de minas remotas y hacerlas estallar en plena escena de vídeo con A+B. Intenta colar alguna en la sala del Edificio G5 donde Mr. Blonde y Cassandra se reúnen. Puedes colocar, asimismo, minas de proximidad y disfrutar del espectáculo durante la secuencia de vídeo.

6 Pokémon Stadium



CAMBIA LOS NOMBRES
Bautiza a tus Pokémon con los nombres de los personajes de Pokémon: la película. El resultado es muy interesante.

PIKACHU SURFISTA
No te hace falta una copia de Pokémon Amarillo para que un Pikachu aprenda a surfear. Accede a la Súper Copa Máster Ball en modo R2, utilizando sólo Pokémon transferidos desde la Game Boy, y selecciona a Pikachu como uno de tus tres monstruos en cada batalla. No uses "guardar y salir". Gana, y el movimiento Surf estará a disposición de Pikachu.

7 ISS 2000



PASES AL HUECO
Es muy fácil caer en fuera de juego cuando utilizas el botón de pase al hueco de ISS. Pero hay una manera de solucionarlo. Mantén presionado C-arriba y suelta el botón sólo cuando el jugador al que quieres pasar el esférico esté en posición reglamentaria. El árbitro no podrá pitar falta.

HABILIDAD DE PROFESIONAL
Para asegurarte de que tu delantero llega al área contraria (casi) cada vez, pulsa Z dos veces en el momento que el defensor se acerca mientras corres hacia la portería. Así, saltarás por encima de sus pies sin perder el control del balón.

8 Turok 3



DATE UN RESPIRO
Si tienes dificultades con el jefe de la nave Oblivion al final del primer nivel, salta desde el tejado a la cornisa inmediatamente debajo. Encontrarás botiquines, además de munición extra.

ACABA EL NIVEL 2
¿Dudas de qué hacer después de haber derrotado al Xiphias en el observatorio submarino? Pues, zambúllete en el agua para encontrar el túnel que hay escondido debajo.

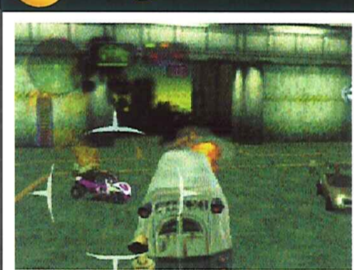
9 Earthworm Jim



CAJA FLOTANTE
Ve al nivel "Hungry Tonite" y entra en la sala que contiene la plataforma giratoria. Destroza las cajas situadas a la izquierda de la sala. Al cabo de poco rato, una de las cajas se elevará unos centímetros del suelo.

MODO DIFÍCIL
Recoger las 1.000 canicas y acabar la partida en el rango de "Superhéroe Inteligente" desbloqueará una versión más intrincada de la partida, protagonizada por "Earthworm Kim".

10 Vigilante 8: Second Offence



Pulsa L+R en la pantalla de estadísticas para acceder a la pantalla de contraseñas; luego, introduce los siguientes códigos:

LOS MISMOS COCHES PARA MULTIJUGADOR
MIXES_CARS

VER FINALES: *LONG_MOVIE*

DESBLOQUEAR A TODOS LOS PERSONAJES
LLA_KCOLNU

ESTADÍSTICAS MÁXIMAS
LLA_DORTOH

INVENCIBILIDAD
ELBICNIVNI

CONSEJOS PARA LOS MEJORES

Trucos frescos para los mejores éxitos

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Todo un desliz
Activa el truco "Equilibrio perfecto" (mantén pulsado L y pulsa C-arriba, C-derecha, Izquierda, C-derecha, Derecha, Arriba, Abajo) y dirígete a las escaleras octogonales en San Francisco. Conseguirás deslizarte durante mucho rato, alcanzando puntuaciones de 760.000.

El graduado
Dirígete a la piscina cubierta en Minneapolis. Ahora ve al hueco que queda en el lado contrario al que entras. Sáltalo, manteniendo pulsado Arriba y C-derecha, además de R, para conseguir un Japan Air con giro. Mantén pulsados los botones cuando aterrices sobre la valla publicitaria. Continuarás girando lentamente. Puedes lograr hasta 2300°.

Patinaje artístico
En San Francisco, dirígete a la guarida Hubba y sube por la rampa que hay cercana a la jaula de metal. Sigue hasta la jaula por la rampa dando un salto durante el ascenso. Aterrizarás sobre la jaula. Gira a la derecha y baja. Vuelve a girar y verás un hueco. Salta hacia él, manteniendo pulsado el botón de salto y C-arriba para que puedas colocarte en el borde.

OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

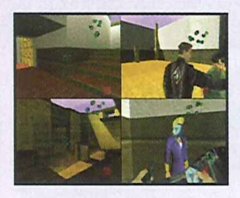
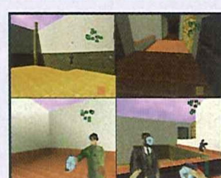
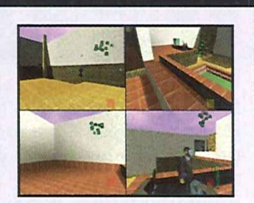
GAME ON

Bienvenido a la alegre fiesta de las variaciones sobre videojuegos ya conocidos que llamamos Game On.

Una antigua tradición nos ordena que escrutemos las cartas que nos llegan en saca de filigrana de oro, seleccionemos las mejores propuestas y las presentemos aquí para deleite de todos vosotros.

Perfect Dark se mantiene como objeto de experimentación más popular, pero también nos han llegado propuestas para otros clásicos de la N64. Pongámonos en marcha. ¡Adelante!

PERFECT DARK — *Hombres por control remoto*

Alberto Mínguez, de **Castellón**, ha inventado un buen método con el que acumular esas muertes múltiples para un máximo de cuatro jugadores. Elige el escenario Combate, minas de control remoto y pistolas, y Templo, Skedar o Facility como zona de batalla. Activa también a ocho SimKamika. Una vez en el juego, ponle minas al enemigo y aguarda a que se acerque. Cuando se te ponga a mano un grupo de sims de combate, haz estallar las minas, cuenta los muertos y reparte las medallas.

MUERTES MÚLTIPLES	 	8	 	4	 	2

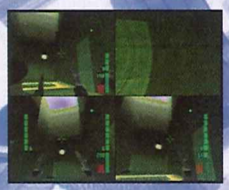
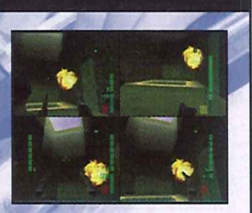
PERFECT DARK — *Masacre*




Nos han llegado muchísimas variaciones sobre este tema: causar aún más bajas de las necesarias entre esos divertidos, ridículos y estúpidos SimMFácil. Ésta nos la envía **Elena Navarrete** desde **Madrid**. Su reto para dos jugadores requiere unos diez minutos en Felicidad con ocho SimPuño en dificultad 'fácil', y muertes con un solo impacto. Las armas son: Segadora, minas de proximidad, Arma PC, Callistos, minas por control remoto y un Phoenix. Divide los equipos entre humanos y simulantes y... ¡a disparar! Hay que matar a tantos como sea posible. Qué bonito.

MUERTES		290		270		250

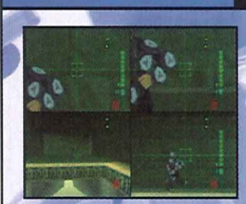
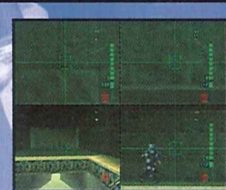
PERFECT DARK — *Tiro al misil*

Vamos a mejorar nuestra puntería mediante este reto de **Guillermo Rodríguez**, de **Asturias**. Entre dos y cuatro jugadores deben entrar en el templo con las armas Slayer, Magnum (simple) y escopeta. Una vez se han armado todos, tienen que dirigirse a la gran sala con el agujero en el centro y situarse en uno de sus extremos. Entonces, deben turnarse para lanzar un misil Slayer de control remoto. El jugador que dispare el misil lo guiará alrededor del agujero y luego lo hará pasar por entre sus propias piernas, mientras los otros jugadores tratan de abatir el cohete. Se repartirán medallas de acuerdo con el número de vueltas que se puedan terminar.

VUELTAS		7+		4-6		3

PERFECT DARK — *Todos contra uno*

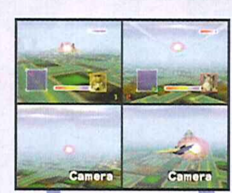




Marcos Serrano, de **Murcia**, nos envía una versión algo sanguinaria del clásico juego del tiro al patito que aún se ve en las ferias. Tienes que elegir minas de control remoto y rifles de francotirador, y seleccionar Templo como campo de batalla para cuatro jugadores. Entonces, hay que seleccionar a un competidor para que haga de patito y cubrir de minas al pobre tío (12 son suficientes). Luego ve a la gran sala con el agujero en el centro. Los tres jugadores sin minas tienen que alinearse en el extremo más angosto del agujero y poner el máximo zoom en el rifle de francotirador. Entonces, la pobre víctima tiene que correr diez veces de un extremo a otro del lado más ancho del agujero sin que le acierten. El espectáculo no tiene precio.

VUELTAS		10		6		3

LYLAT WARS — *La caza del zorro estelar*







Víctor Amorós, de **Barcelona**, nos envía uno de esos retos que más nos gustan. Sin complicaciones, sin maniobras rebuscadas: tan sólo hay que demostrar habilidad. Tienes que empezar en Battle Royal con dos jugadores. Uno de ellos hace de jugador y el otro trata de sobrevivir sin emplear armas, giros-U ni saltos mortales. Sólo puedes emplear tus recursos básicos, y quizá algunas maniobras evasivas de creación propia. Cuanto más tiempo sobrevivas, mayor será la puntuación y la medalla que te colgarás del pecho.

MINUTOS DE SUPERVIVENCIA  **10**  **5**  **3**

RESIDENT EVIL 2 — *Todos en fila*

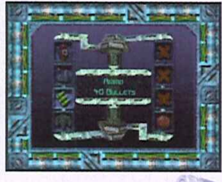





Oliver Santana, de **Madrid**, debe de ser un muchacho con mucho estómago y tiempo de sobras. Ha creado un reto malsano para los amantes del buen zombi. Tienes que jugar como Leon. Al llegar a la comisaría sube a la oficina del primer piso, pero no entres por las puertas azules. Saca la escopeta del 12 y trata de poner en fila a los zombis para matar a varios a la vez. Recuerda que sólo puedes disparar una vez. Alinéalos bien. El valor de la medalla depende del número de no muertos que mates definitivamente.

VÍCTIMAS  **TODOS**  **4**  **2**

JET FORCE GEMINI — *La matanza del oso*





Eduardo Huertas, de **Lugo**, como todos los que hemos probado el excelente juego de Rare admite haber matado a demasiados ositos Tribales. Este reto es una excusa para masacrar a esos bichos peludos con la cabeza bien alta. Empieza con un multijugador de tiro al blanco, con un máximo de 40 balas. Trata de esquivar a las hormigas y, al mismo tiempo, con puntería de alta precisión, acribillar a esas inocentes bolas de pelo. Es más difícil y más satisfactorio que el juego convencional. Medallas por la matanza de ositos.

VÍCTIMAS TRIBALES  **14**  **11**  **8**

GOLDENEYE 007 — *Campo minado*






Pedro Cobo, de **Badajoz**, nos envía este magnífico reto para dos jugadores en Facility. Uno de ellos tiene que pillar un arma con función 'zoom' y dirigirse al pequeño cuarto, al final del corredor, donde está escondido el chaleco antibalas. Una vez esté dentro, el segundo jugador tiene que colocar 11 minas de proximidad desde el pasillo hasta el lavabo. Entonces, el primer jugador tiene que ir al servicio y llegar de una pieza. La puntuación depende del número de veces que saltes por los aires antes de llegar al final.

MUERTES  **0**  **1**  **3**

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Pokémon Stadium • Mario Tennis • Tony Hawk's Skateboarding • Turok 3
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?



Bueno. La cosa ha mejorado un poco. Parece ser que el periodo navideño os ha servido para dedicaros más que nunca a poner a prueba los circuitos de vuestra N64 y el humor de tu madre, que no para de reprocharte que te pases tanto tiempo delante de la consola en vez de salir al parque, o con ella, a asaltar bancos. ¿Y quién quiere salir al parque con el frío que hace o asaltar otra cosa que no sean los artículos de esta revista? En fin...

Pero volviendo a lo que nos interesa, este mes nos habéis sorprendido con vuestros tiempos récords y vuestra habilidad con el mando. De todas formas, estamos seguros de que lo podéis hacer mucho mejor. ¿O no? Si te crees el mejor, demuéstranos que eres capaz de superar los tiempos y puntuaciones conseguidas por los demás. Supera los récords que aparecen en esta página y entra a formar parte de los mejores nintenderos. Ah, y date prisa, porque en breve cambiaremos algunos de los retos de estas páginas y después será demasiado tarde (risa burlona de fondo).



BÁTELOS SI PUEDES



Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récordes que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...

MARIO GOLF



Nos encanta *Mario Golf*. Sobre todo al dire. Dice que le da un aire aristócrata que va muy bien con su estilo de vida (además, como no tiene pelas suficientes para jugar al golf de verdad...). Si a ti también te entusiasma este cartucho no tendrás problemas para superar lo que te planteamos este mes: supera Toad Highlands en menos de 15 minutos (para saber el tiempo escoge la opción Speed Golf).

RUSH 2049



Rush 2049, señoras y señores. Desde que llegó a nuestra redacción no hemos dejado un solo día de jugar con él. Hasta estamos considerando esconderlo en un lugar apartado para no caer en la tentación de conectarlo. Es por eso que nuestro tiempo a batir no es, precisamente un regalo para vosotros. Demostrar que nos equivocamos logrando rebajar nuestro mejor tiempo en Mission: 1'34"354.

Perfect Dark



TIEMPOS EN MODO AGENTE

CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

1 **0:49** Adrián Garoz, *Vizcaya*

LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

1 **2:18** Adrián Garoz, *Vizcaya*

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

1 **1:41** Daniel Cruz, *Tenerife*

VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

1 **2:04** Jorge Ramírez, *Madrid*

CHICAGO: SIGILO

1 **0:43** Emilio Gómez, *Zaragoza*

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

1 **2:56** Miguel Masip, *Barcelona*

DK 64



JUEGO DE RAMBI

1 **220** Javier Salanueva, *Alicante*

ARENA ENGUARDE

1 **359** Tomás Garrido, *Sevilla*

ARCADE DK

1 **128230** Pablo Riol, *Pamplona*

JETPAC

1 **99985** Iván Romero, *Córdoba*

CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY

1 **84** Héctor Pérez, *Bilbao*

International Track & Field



100M LISOS
1 **9,42seg** Jesús Zafra, *Córdoba*

110M VALLAS
1 **12,07seg** Iván Barbas, *Alicante*

SALTO DE LONGITUD
1 **9,39m** Luis Martín, *Madrid*

JAVALINA
1 **105,80m** Aleix Vilalta, *Girona*

POTRO
1 **9,75** Francisco Atienza, *Álava*

MARTILLO
1 **101,80m** Diego Belmonte, *Madrid*

HALTEROFILIA
1 **280kg** Ricardo Barrenechea, *Bilbao*

SALTO CON PÉRTIGA
1 **6,70m** David Otero, *Burgos*

TRIPLE SALTO
1 **19,70** Samuel Alonso, *Tarragona*

SALTO DE ALTURA
1 **2,50m** Sergio Ramos, *Madrid*

100M LIBRES
1 **0'45"54** Víctor Vega, *Santander*

100M BRAZA
1 **1'00"03** Álex Sánchez, *Toledo*

BARRA FIJA
1 **9,95** Consuelo Molina, *Madrid*

TIRO AL PLATO
1 **420pts** Óscar de Frías, *Valencia*

Star Wars Episode 1: Racer



BOONTA TRAINING COURSE
1 **0:20,936** Daniel Renedo, *Badajoz*

MON GAZZA SPEEDWAY
1 **0:07,952** Aarón Solís, *Pontevedra*

BEEDO'S WILD RICE
1 **0:52,525** Daniel Renedo, *Badajoz*

MALASTARE 100
1 **0:30,441** Fernando Costas, *Pontevedra*

VENGEANCE
1 **1:00,364** Jorge Ruiz, *Segovia*

SCRAPPERS RUN
1 **0:32,198** José Manuel Riquelme, *Fuenlabrada*

ANDO PRIME CENTRUM
1 **0:43,225** Víctor Collazo, *Girona*

EXECUTIONER
1 **1:14,516** Raúl Estévez, *Cáceres*

Mario Golf



TOAD HIGHLANDS
1 **8'50"32** Mario Valero, *Barcelona*

KOOPA PARK
1 **9'41"63** Eugenio Miranda, *Cádiz*

SHY GUY DESERT
1 **9'53"12** Guillermo Argüello, *Mallorca*

YOSHI'S ISLAND
1 **10'19"78** Nacho Vizcaíno, *Bilbao*

BOO VALLEY
1 **11'15"06** Óscar Perrota, *Orense*

MARIO'S STAR
1 **11'09"26** Alberto Castro, *Córdoba*

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás.
Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

SOY EL MEJOR, MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

World Driver Championship



HAWAII C
1 **01:00,14** Guillermo Echegaray, *León*

KYOTO A
1 **00:38,47** Javier Cuevas, *Barcelona*

LAS VEGAS A
1 **00:56,95** Mar Muñoz, *Tarragona*

ROME B
1 **1:11,49** Rubén Torrent, *Valencia*

LISBON C
1 **1:00,96** Juan Trejo, *Badajoz*

BLACK FOREST A
1 **00:26,89** Fernando Lapresa, *Cantabria*

TIEMPO TOTAL
1 **5:46,15** Rubén Torrent, *Valencia*

Smash Bros



MARIO
1 **11"02** Manuel Costas, *Asturias*

DONKEY KONG
1 **13"35** Pablo Ródenas, *Zaragoza*

YOSHI
1 **18"47** Gerard Muñoz, *Lleida*

KIRBY
1 **18"55** Inma Gómez, *Almería*

LINK
1 **18"82** Pedro Domínguez, *Huelva*

FOX
1 **14"05** Emilio Alcaide, *Málaga*

PIKACHU
1 **10"46** Daniel León, *Madrid*

BONUS 1 TIEMPO TOTAL
1 **3'22"50** Pedro Domínguez, *Huelva*

BONUS 2 TIEMPO TOTAL
1 **5'55"41** Manuel Costas, *Asturias*

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro...

El club de los VIRTUOSOS

desafío A  — F-Zero X

Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.
Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.

desafío G  — GoldenEye 007



Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.
Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.
Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.



desafío B  — Rogue Squadron

Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.
Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.
Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.

desafío H  — Donkey Kong 64

Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.
Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información.
Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.



desafío C  — Super Mario 64

Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes que muestre el número total de monedas.
Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.



desafío I  — Resident Evil 2

Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.
Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.
Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.



desafío D  — Turok: Rage Wars

Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.



desafío J  — Mario Golf

Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.
Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.



desafío E  — Wave Race 64

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.
Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.
Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.

desafío K  — Shadowman

Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.
Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.





desafío F — Mario Kart 64

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes tu tiempo.
Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.



desafío L  — Super Smash Bros

Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.



Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS
MAGAZINE 64
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

LAS REGLAS

- *Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.*
- *Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.*
- *Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)*
- *Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.*
- *No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.*
- *Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.*

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

Truco del mes

1 Perfect Dark
En Pelagic II: Exploración, ve a la escena en la que activas el ascensor de la piscina. Utiliza el Escáner de Rayos X para examinar las puertas grandes de la pasarela superior. Encontrarás una caja en una de las puertas. No la destruyas, es un atajo que te llevará directo al lugar donde vas después de reunirte con Elvis.
Raúl Salazar, Salamanca



2 Rocket: Robot on Wheels
En Paint Misbehavin', consigue el hoversplat y dispáralo contra las ovejas. Píntalas de colores diferentes, así ejecutarán una serie de trucos. ¡Es genial!
Dani y Julián Álvarez, Madrid



3 Perfect Dark
En Ruinas Skedar, en lugar de saltar al barranco, sigue el sendero nevado hasta el final. Continúa todo recto, agarrado a la pared, y estarás flotando en el aire. Camina un trocito de la pared del acantilado e irás a parar al sitio donde aparece el puente.
Xavi Grau, Manresa



4 Wipeout 64
En el menú principal, mantén pulsado Z+L+R y después entra los siguientes códigos. Todos los circuitos: C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-derecha, C-izquierda. Todas las naves: C-abajo (x4), C-derecha, C-arriba, C-izquierda. Armas Ciclón: C-izquierda, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-abajo, C-arriba.
Marcos Giménez, Almería

5 WWF Wrestlemania 2000
Para conseguir el cinturón "Cráneo Humeante", completa Camino a Wrestlemania con Stone Cold Steve Austin.
Carlos Gonzálvez, Valencia

6 Pokémon Stadium
¿Quieres que tu aventura de Game Boy no acabe? Sólo tienes que trasladar tus Pokémon a la N64 y reiniciar tu consola. Cuando hayas acabado, puedes devolver todos los monstruos al cartucho Game Boy.
Jonathan García, Tenerife

7 Perfect Dark
En Datadyne: Extracción (dificultad Agente) arrebata la llave de Cassandra al guardia a mitad del nivel. Baja al vestíbulo y entra en la sala donde el Puerto de Comunicaciones Externas estaba situado en Datadyne: Deserción, en las dificultades de Agente Especial y Agente Perfecto (bajando las escaleras y torciendo a la derecha). Allí encontrarás a Mr. Blonde y dos guardias convertidos en muñecos de cera. Da un repelús...
Manu Fernández, Cádiz.

8 Perfect Dark
Aprovecha el alcance de disparo de la Farsight. Apunta a través de paredes y dispara a tus colegas y sus ordenadores; si disparas a las sillas, quedarán flotando en el aire.
Nacho Sierra, Madrid

9 Jet Force Gemini
En la pantalla de personajes, mueve el stick analógico hacia la Derecha tres veces y una vez a la Izquierda para seleccionar a Lupus. Mientras juegas, pulsa C-derecha (x3), C-izquierda, C-derecha (x2), C-arriba (x3). Oirás ladridos. Pulsa A para escoger un arma y B para conseguirla.
Enrique Ortega, Albacete



10 Perfect Dark
En el vestíbulo de la Base Aérea, lanza una flecha con la ballesta al panel de cristal que hay en el techo. Dispara a la flecha con un Dragón, verás cómo empieza a dar vueltas alrededor de un punto en pleno aire.
Aitor Sánchez, Álava

11 Roadsters
Introduce "Fastbucks" como nombre de tu conductor. Así, en el modo Trofeo Roadster tendrás más dinero en metálico: 250.000$ en vez de 40.000$.
Cristian Ramos, Barcelona

12 Perfect Dark
Consigue un RC-P120. Recurre a la ocultación y mantén pulsados B y Z. Después de 120 veces de aparecer y desaparecer, podrás ocultarte del todo sin recargar. Dispondrás de ocultación infinita, aunque no podrás abrir puertas.
Chema Castaño, Ávila

13 Rainbow Six
Deja a un terrorista vivo en casi todos los niveles y podrás montarte una partida deathmatch para darle caza con la ayuda de tu compañero. ¡Es súper divertido!
Esteban Cifuentes, Madrid

14 WWF Wrestlemania 2000
En el modo Royal Rumble, pulsa C-arriba, C-abajo y Z a la vez. La CPU luchará por ti. También puedes controlar a un luchador de la máquina si pulsas los mismos botones en el mando correspondiente.
Israel Santos, Granada.

15 Perfect Dark
¿Tienes problemas con el arma centinela de otro jugador? Interrumpe la partida cuando el arma empiece a disparar. No parará de disparar durante toda la pausa, con lo que agotará la munición.
Manel Roca, Barcelona

TU TURNO

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

recortar y mandar

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí teneís mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo ....

Y vivo en ....

....

....

....

....

Código Postal ....






1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1os PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.




1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

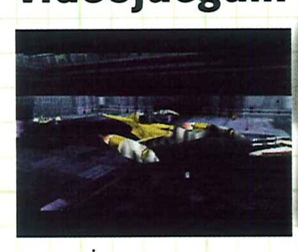
Provincia ....

Teléfono ....



Ya está aquí, armado con su estetoscopio videojueguil.

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA



Dr. Vainilla,
Me encuentro en la lucha final con Legion en *Shadowman*. Le he descargado toda la munición Violator que tenía, pero no le hace nada. Se me acaba la energía y ya no puedo defenderme. Por favor, dígame cómo puedo derrotarlo.
Simón Paredes, Madrid

El Dr. Vainilla vierte la quinta cucharada de azúcar en el café...
Ah, Simón... la munición Violator no puede matar por sí sola a Legion. Aunque pierda energía, no lo derrotarás hasta que le robes el alma. Te recomiendo que le bombardees con artillería potente. Pero repito: no utilices los dos Violators. Puedes sustituir uno de ellos por la Shadowgun, porque, una vez que Legión se quede sin energía, sólo tendrás unos momentos para robarle el alma. La mejor táctica consiste en bombardearle con las dos armas a la vez. Este procedimiento te garantiza una victoria fácil tanto sobre la forma humana como sobre la monstruosa.

Dr. Vainilla,
No sé cómo conseguir el Naboo Fighter en *Star Wars: Rogue Squadron*.
Álex Álvarez, Vigo

"Vamos al naboooo-oh-oh-oh-oh-oh", canta el Dr. Vainilla en inesperada exhibición de unos talentos vocales que desconocíamos.
Si quieres acceder al pequeño y pendenciero luchador de la Amenaza Fantasma, tienes que introducir la contraseña HALIFAX? Una vez dentro, ve a la pantalla de códigos y teclea !YNGWIE! Tu hermoso y amarillo amigo debería aparecer a la derecha de tu X-Wing.



Dr. Vainilla,
He ganado el Campeonato en *South Park Rally*, pero aún no encuentro a Marvin, Terrance y Phillip, ni a Pip. ¿Dónde están?
David Atienza, Álava

El Dr. Vainilla empieza a desenvolver su untuoso emparedado de pepino...
No te preocupes, David. Por mucho que cueste encontrar a estos amigos, los hallarás si sigues mis indicaciones. Para jugar como etíope hambriento, sólo tienes que salir de "Thanksgiving" sin capturar un solo pavo. Si escapas del granero, todo irá bien. Para acceder al dúo flatulento, tienes que obtener cuatro vacas de oro en la carrera Christmas. Descubrirás la primera detrás de la casa, a la izquierda del inicio, y otra en una zanja, al norte de la ciudad. La tercera está oculta detrás de otra casa, cerca del control 4, mientras que hallarás la cuarta en la parte posterior de un edificio, cerca del control 3. Para acceder a Pip "the Wiener", tienes que asegurarte de que sólo pasas los controles 1 y 4 en Rally Days 2. ¡Valor y al toro!

Dr. Vainilla,
No soy capaz de hallar la entrada del nivel después de la Fábrica Frenética de *DK64*. Yo pensaba que estaría debajo de la isla K-Rool, pero no encuentro el camino. Por favor, ayúdeme.
Luis Cardona, Ibiza

El Dr. Kitts se limpia las migajas de la bata blanca...
Si has accedido a la Fábrica Frenética, también habrás abierto el Galeón Gafe. Supongo que este último es el nivel que buscas. La entrada del Galeón se encuentra, en efecto, bajo el Castillo K. Rool. Pero se puede acceder fácilmente a ella. Búscala en el costado del castillo mecánico de K. Rool, enfrente de la isla adornada con el gigantesco rostro de bruja.





Dr. Vainilla,
He abierto tres nuevos personajes en *Super Smash Bros*. Ya tengo a Luigi, Jigglypuff y el Capitán Falcon. ¿Dónde se encuentra el último personaje?
Benito Ferrer, Granollers

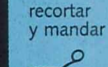
El Dr. Vainilla eructa ruidosamente...
Sólo te queda Ness, un sujeto desagradable. Además, es de los más difíciles de conseguir. Tienes que terminar el juego en el nivel de dificultad tres. Si lo haces, ¡será todo tuyo!

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remitelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar



Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:



Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

..............................Código Postal..............................

MARIO, WARIO Y ROCK & ROLL

Mario y su música. ¿Peor que Leonardo Dantés?

Nintendo siempre ha destacado por resolver de forma muy acertada la cuestión musical en sus juegos. Empezando por la entrañable cancioncilla del Tetris para Game Boy (intenta jugar a este juego sin pasarte tres días tarareando su música) hasta llegar a la amenazadora melodía de sintetizadores que acompañan al siniestro repique del carillón de *Zelda: Majora's Mask*, los juegos de la Gran N han sacado buen partido del poder de la canción.

Y, por lo general, también la música se ha entendido bien con Nintendo. Cuando el mundo del pop, el rock y la música clásica choca con una tierra de fontaneros, tortugas voladoras y ladrillos que se caen, los resultados –sorprendentemente– se pueden escuchar. Y lo es, de hecho, hasta el punto que personajes como Mario y Donkey Kong se han situado en varias ocasiones en los primeros puestos de las listas de éxitos de algunos países, codeándose con los grandes.

¿Queréis conocer a la gente que puso melodía y voz a algunas de las mejores canciones de Nintendo? Dicho y hecho...

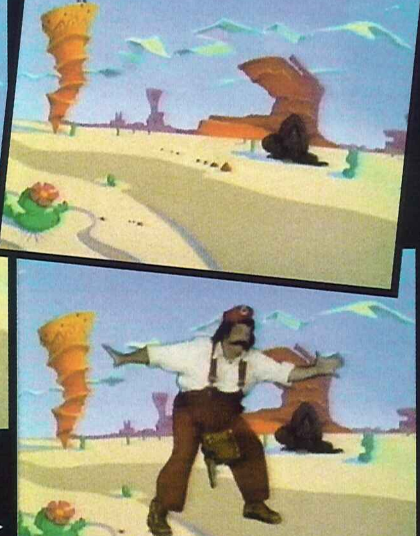
Bandas sonoras de Nintendo

En Japón hay millones de fanáticos de los videojuegos, más que en los Estados Unidos o Europa, así que el mercado de bandas sonoras es extenso. *Zelda: Majora's Mask* es el último lanzamiento: un doble CD con 112 temas del brillante juego. Además, en su momento también aparecieron grabaciones completas de *Ocarina of Time*, Lylat Wars ('Sound of Lylat'), *Yoshi's Story* e incluso *Super Mario 64*.

Super Mario, la canción del programa de Televisión



Dios mío. La canción del programa de los 80 Super Mario Bros ya era mala (véase a la derecha), pero no era nada en comparación con el baile improvisado de la estrella del show, Lou Albano, cuando salían los créditos de final del programa. Animando a todo el mundo a 'mover los brazos de lado a lado' y dar 'primero un paso y luego otra vez', el señor Albano procedía a hacer el estúpido él mismo 'bailando', entrando y saliendo del fondo, un desierto de dibujos animados, sin ningún sentido de la perspectiva. El ligero traspié cuando Lou pierde el equilibrio al final es de lejos lo más divertido que hemos visto nunca.



△ *"¡Venga, todo el mundo a bailar!" No entendemos cómo nunca llegó a convertirse en la canción del verano.*

Oh, lo estaba haciendo tan bien. Ver a Lou tropezar al final nos ha hecho reír como hienas cada vez que lo hemos visto. ▷

Eh, Chicos...

Aquí tenéis la traducción de la canción del programa

Somos los hermanos Mario,
nos va el rollo fontanero.
Y no somos como otros
que sólo van por el dinero.
Si te da jaqueca el baño,
llámanos para un apaño.
Somos más rápidos que los demás,
¡los hermanos Mario molan más!
¡Yeah! Enganchados a los Mario.
¡Vamos, vamos, vamos, vamos!
Esto va a ser fenomenal,
no te muevas del sofá.
Prepárate para aventuras
y para hazañas sin par.
Encontrarás los Koopas, los Troopas,
la Princesa y todo lo necesario.
Si vas con los fontaneros,
¡te engancharán los hermanos Mario!
¡Vamos allá! ¡Sí! ¡Sí!
¡enganchados con los Mario!



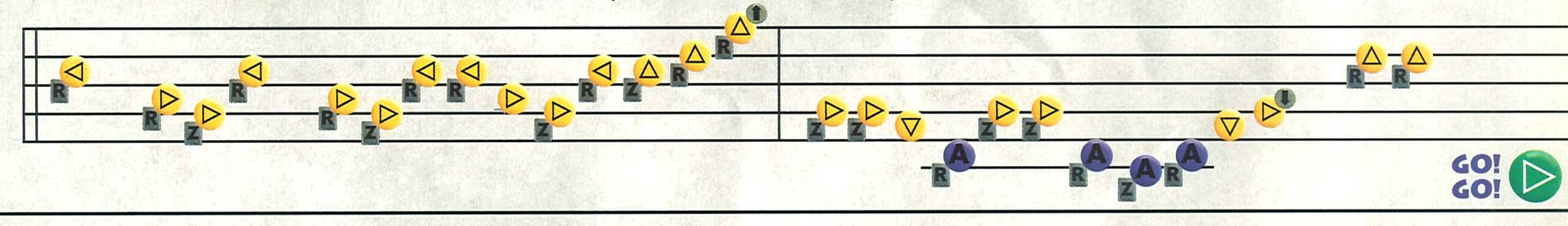
La sinfonía de Hyrule, Nintendo

Las orquestas de cuerda son relativamente poco comunes en Japón, pero esto no evitó que Ryuichi Katsumata creara un arreglo para violín a partir de las melodías más conocidas de *Ocarina of Time*. Por lo general, es material de primera. A Valle de Gerudo le falta una guitarra, pero El Campo Hyrule y La Canción de Epona –completadas con la voz de una dama que imita a la perfección la armoniosa melodía de Malon– son maravillosamente épicas, acompañadas por un conjunto de cuerda. Hasta se incluye un mensaje de Miyamoto en las notas de la carátula.



TÓCALA

Usa la Ocarina de *Zelda 64* para recrear la música de Super Mario Land.

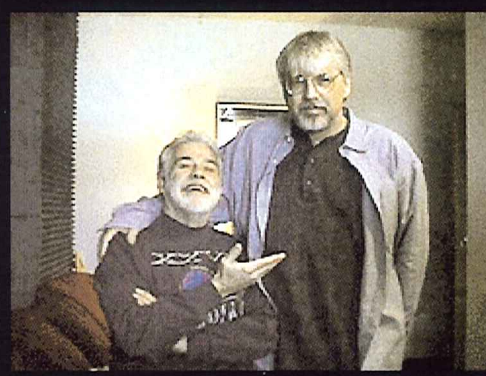


GO! GO!

Música de Donkey Kong, Buckner-Garcia

En América, un dúo llamado Buckner and Garcia llegaron a lo más alto de las listas a principios de los 80 con Pacman Fever, una pegadiza melodía pop con la sintonía de la bola amarilla de fondo. El segundo single del álbum fue Do The Donkey Kong, una alegre canción con la voz de un hombre que te insta a seguir unos pasos que acaban siendo imposibles ("sube por la escalera rápido y entonces date la vuelta/ golpéate el pecho y sube al ascensor"). Vendió bien, pero no fue tan exitoso como el tema de Pacman.





Estrofas y detalles

¡Da, da-da, da, daaaa! DK se sube a las vigas.

"¡Venga, venga! ¡Haz el Donkey Kong!", canta el hombre.

Un bajo y un teclado Casio puramente ochentón.

"¡Venga, tú puedes hacer el Donkey Kong!"

¡Buckner-Garcia hablan!

Una charla con los autores de Do The Donkey Kong

P. ¿Cómo compusisteis la canción?

Simplemente fuimos a una galería comercial, observamos a la gente que jugaba y anotamos lo que vimos. Entonces nos fuimos a casa y escribimos la canción. Tuvimos que grabar los efectos de sonido con un magnetófono portátil; si escuchas Pacman Fever con atención, podrás oír a alguien pidiendo un bocadillo en una cafetería.

P. Conseguir los derechos de la canción tiene que haber significado un gran esfuerzo.

Teníamos un abogado que se encargaba de eso. Se necesitaron 39 contratos por separado. Eso fue una verdadera pesadilla.

P. ¿Cómo os probó el éxito?

Fue todo una locura. Las tiendas dedicaron estantes enteros al álbum. La gente quería que nos retásemos con los mejores jugadores de Pacman del país. Y siempre nos ganaban.

P. ¿Qué fue lo siguiente?

Una balada llamada ET I love you, una canción donde salía Mr T del Equipo A, y ahora se está hablando de una película de Buckner-Garcia. También estamos pensando en relanzar un disco loco que hicimos juntos en los 80; creemos que es el primer tema rap.

Ambassadors of Funk

Una charla con los autores de Super Mario Land

P. ¿Fue difícil conseguir el visto bueno de Nintendo?

En realidad, Nintendo GB no existía en esos tiempos, y tampoco podíamos sacar mucho en claro de Nintendo América. Así que, inocentemente, nos montamos en un avión, volamos hasta Japón, y pedimos una cita con Shigsy. Por suerte, ¡a él le encantó!

P. ¿Qué es lo que desencadenó el éxito del single?

La promoción que se le dio. La canción sonó en muchas emisoras de radio y los locutores empezaron a hacerla conocida.

P. ¿Hicisteis algún vídeo clip?

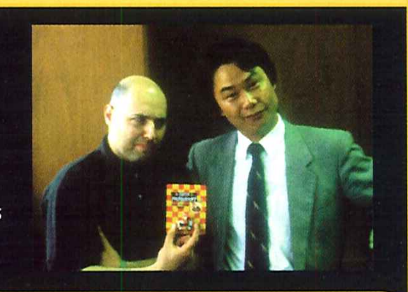
No, pero se usaron imágenes de algunos estudiantes bailando con un tipo vestido de Mario. Nunca nos gustó.

P. ¿Qué fue lo siguiente?

Un single de Street Fighter 2 que no llegó a ninguna parte. Sin embargo, será mejor que estéis al tanto, pretendemos volver con un nuevo hit...

SuperMarioLand, Ambassadors of Funk

La mejor adaptación occidental de un tema de Nintendo con diferencia. Super Mario Land tomó prestada la melodía principal de la primera entrega de Mario para Game Boy y le insertó una pegadiza base bailable. El disco incluía un rap cantado por 'M.C. Mario' (un seudónimo de un cantante rap real) con una letra curiosa: "Hasta mi madre cree que estoy loco ¡Pero tengo que salvar a Daisy!". Esta banda sonora se colocó en los primeros puestos de las listas de venta inglesas en 1992.





Estrofas y detalles

"Bienvenido seas y ponte en el centro..." Empieza el rap.

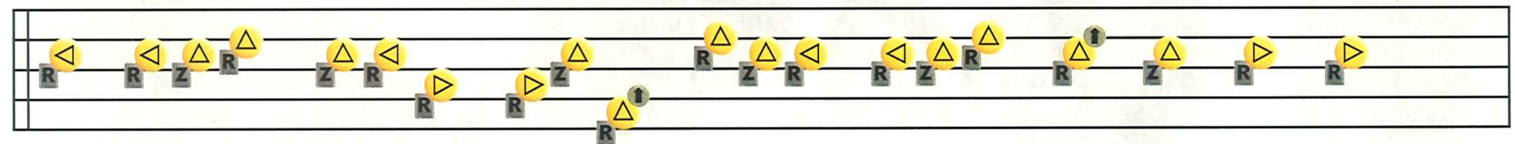
Hace su aparición el bip-bip del tema de Super Mario Land.

Bowser dice algo así como "¡Mira qué tonto!"

Hay una referencia al Mago de Oz.

TÓCALA

Usa la Ocarina de *Zelda 64* para recrear la música de Tetris.



Bring Me Down, Shyne Factory

El último single de Shyne Factory, la joven y prometedora banda canadiense, Bring Me Down, es una pegadiza canción tipo grunge metal a lo Foo Fighters. Pero aún mejor que la canción es el vídeo, en el que se ve a los descarados miembros del grupo representando de forma intachable una partida de GoldenEye. Se reproducen a la perfección las paredes de dos tonos del búnker, personajes como Xenia, Baron Samedi y Oddjob merodean por la pantalla partida con los brazos estirados y arma en mano, y los actores hasta se deslizan sobre sus rodillas para reproducir el hilarante estilo con el que se arrodillan los personajes en *GoldenEye*. Fantástico.

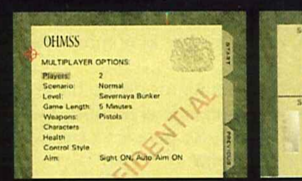


Estrofas y detalles

- Bond, Oddjob, Xenia y Samedi empiezan la partida.
- La actriz que hace de Xenia recorre medio pasillo con un estilo impecable.
- Hay una hilarante lucha entre Bond y Oddjob.
- Shyne Factory aparece investigando en la sala GoldenEye.

Juega a *GoldenEye* como los Shyne Factory

Ésta es la configuración de la partida que aparece en el vídeo.



¡Shyne Factory al habla!

Pasamos un rato con el cantante y guitarrista Mike Fredrick Johnson

***P. ¿Cuándo descubristeis* GoldenEye?**

Justo cuando acababa de salir. ¡Nos encantó la posibilidad de podernos disparar el uno al otro! Acabamos unos diez tíos apilados rodeando la consola, disparando sin parar. Usar Lanza Granadas en el Templo es nuestro juego preferido.

P. ¿Cómo se rodó el vídeo?

El director escogió a un grupo de actores que él pensó que encajaban con los personajes del juego, entonces nos hizo volar a Toronto y nos lo hizo pasar bien. Los actores no estaban familiarizados del todo con *GoldenEye*, así que trajimos una N64 y se lo enseñamos. ¡Enseguida le pillaron el truco!

P. ¿Cuál ha sido la reacción ante el vídeo?

Increíble. Cierta página web que mencionó nuestro nombre recibió 4.000 visitas en dos días. Pero lo mejor es que la gente ha elogiado la música tanto como el vídeo.

P. ¿Podemos esperar más cameos con videojuegos?

Creo que sí. Últimamente hemos disfrutado mucho con *Perfect Dark*. Lógicamente, el aspecto de una partida de PD es mucho menos primitivo que el de una de *GoldenEye*, así que sería más difícil de parodiar. Esta vez nos tendremos que esforzar más.

P. Finalmente, ¿son precisos los radares de la partida que aparecen en el vídeo?

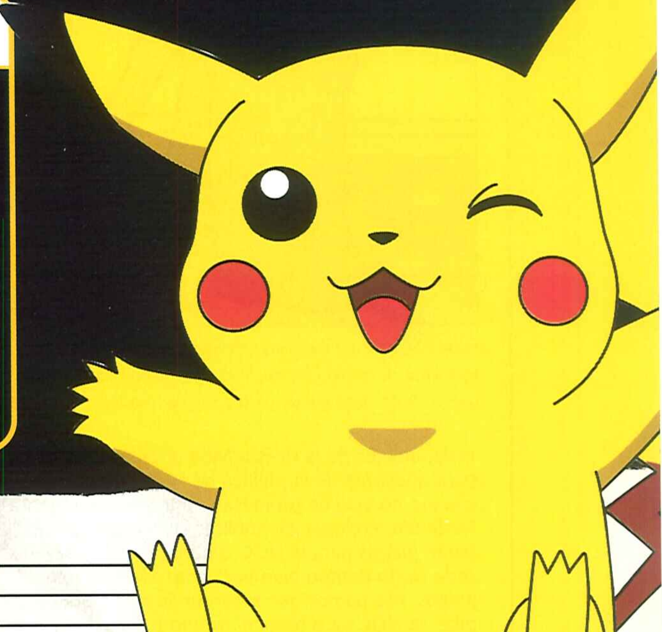
Mmh, no estoy muy seguro. Pero conociendo al director diría que probablemente sí.



Música de Tetris, Dr Spin

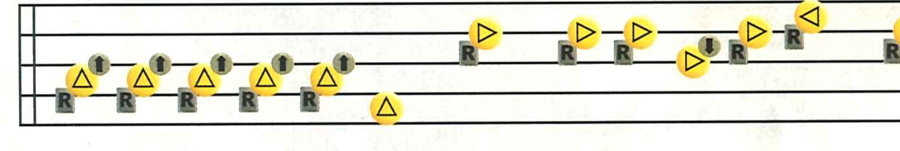


Dr Spin realizó una versión bailable (bastante mala, por cierto) de la fabulosa música del Tetris de Game Boy. El grupo contó con alguien con un acento soviético hilarantemente poco creíble que gritaba cosas como 'Sé que esto os va a chiflar', y '¡Oh, sí!'. Inexplicablemente, superó a Super Mario Land en las listas de éxitos inglesas, llegando al número seis en el 92.



TÓCALA

Usa la Ocarina de *Zelda 64* para recrear Bring Me Down.

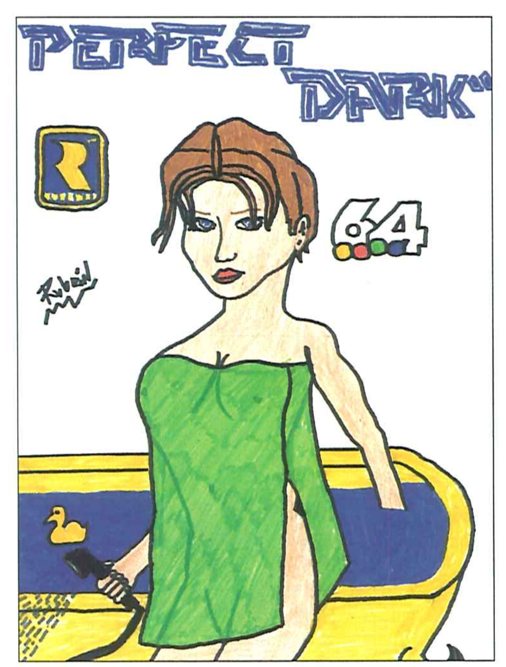


CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Gamecube, N64 y Magazine 64

El inquietante desconocimiento sobre qué nos deparará la Gamecube, el estado actual y futuro de la Nintendo 64 y qué pasará con nuestra revista cuando aparezca la Gamecube son temas recurrentes en vuestras cartas. Es por eso que hemos agrupado a tres bajo un mismo título, esperando responder a estas preguntas:



Rubén Martín, de Asturias, recrea a Joanna en un momento de lo más íntimo. Y es que no hay nada mejor que un baño después de un día tan ajetreado...

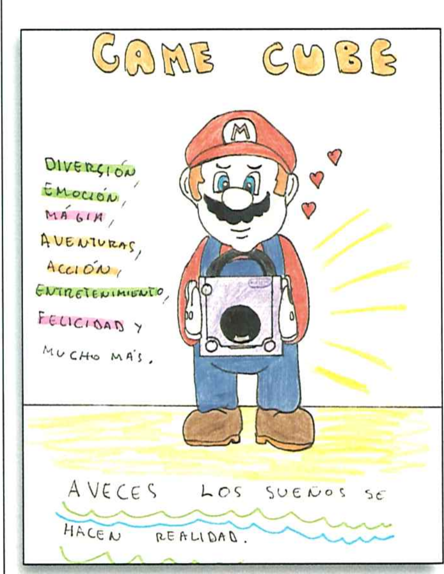
Hola, amigos de la revista M64. Escribo esta carta para quejarme de la política de Nintendo. El usuario no vive de promesas como nos tiene ahora Nintendo, en lugar de publicar las compañías que harán juegos para la NGC o publicar imágenes cada cierto tiempo para ver cómo avanzan los juegos. Me parece que si Nintendo no se pone las pilas, la NGC va a tener el mismo futuro que la Sega Saturn. Por último, una pregunta:
- ¿Saldrán juegos para N64 hasta que llegue la Game Cube?
Antonio Almarcha, Alicante

Hola, estimados lectores y redactores de Magazine 64. Quisiera haceros varias preguntas:
- Después de la llegada de la Gamecube, ¿se dejarán de programar juegos para Nintendo 64?
- ¿Consideráis que la Nintendo 64 ha marcado un antes y un después en la historia de las videoconsolas o sólo ha servido de aperitivo para la avalancha de la Gamecube?
Diego Morales, Murcia

Lo primero, saludar y felicitar al equipo completo de M64 por su trabajo con esta fantástica revista. Y a continuación haceros unas preguntas que espero me respondáis:
- Cuando salga la Gamecube, ¿por cuál de las dos consolas os decantareis más a la hora de hablar? Si es por la Gamecube, ¿le cambiareis el nombre a la revista?
- Respecto a la segunda pregunta os quiero hacer una sugerencia: si decidís cambiarle el nombre a la revista, podéis hacer un concurso para los lectores.
David Palomares, Cartagena

Bien. Empezaremos por Antonio y su preocupación por que la NGC no esté a la altura de las expectativas. Aunque las capturas y detalles sobre juegos de Gamecube siguen siendo un misterio, sí que podemos confirmarte que ya están en desarrollo un montón de interesantes títulos que harán que el lanzamiento de la consola esté arropado por lo mejor. Aquí tienes una lista: Creatures, Inspector Gadget, Jurassic Park III, Killer Instinct 3, Luigi's Mansion, Mickey's Big Adventure, NBA Courtside, Picassio, Pokémon X, Resident Evil Zero, RIQA, Saffire, Shadowman 2, Skyfall Midwinter Year Zero, Star Wars: Rogue Squadron 2, The Land Before Time, The Road to El Dorado, Thornado, Title Defense, Too Human, V.I.P. y Wave Race 2. *No es probable que ahora estés mucho más tranquilo, pero si te sirve de consuelo, te diremos que nosotros sí estamos convencidos de que Nintendo tiene las pilas puestas*
.En cuanto a la Nintendo 64, no dudéis de que aparecerán todavía títulos muy interesantes antes

TÚ Y LA GAMECUBE



Mario adora su nueva consola. Nosotros también lo haremos, de eso no hay duda.

A nuestra redacción no paran de llegar cartas con geniales ideas para Gamecube. Rediseños, sugerencias, mandos... Este mes, sin embargo, nos hemos quedado con una propuesta diferente: un posible anuncio promocional de la nueva consola de Nintendo.

El responsable de dicho reclamo publicitario es Javier Pauner, de Castellón. En él se puede ver a Mario sosteniendo una Gamecube y, junto a él, una plétora de atributos de la consola: diversión, emoción, magia, aventuras, acción, entretenimiento, felicidad y mucho más; características, todas ellas, que de seguro ofrecerá la próxima generación de juegos Nintendo.



CUENTA

GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

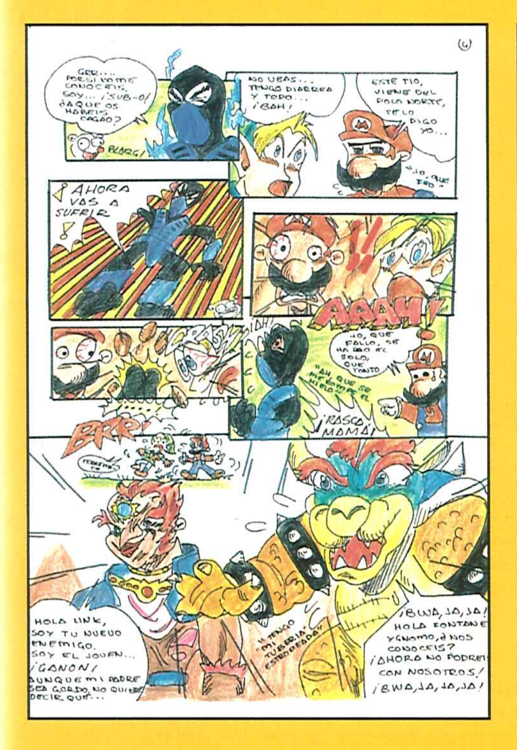
Este mes es el turno de... LOS CÓMICS

Habéis podido soportar este último mes sin saber el desenlace de la historieta de Santiago Moreno, de Valencia? Seguro que sí, probablemente porque os habréis pasado los días jugando a títulos como Majora's Mask.

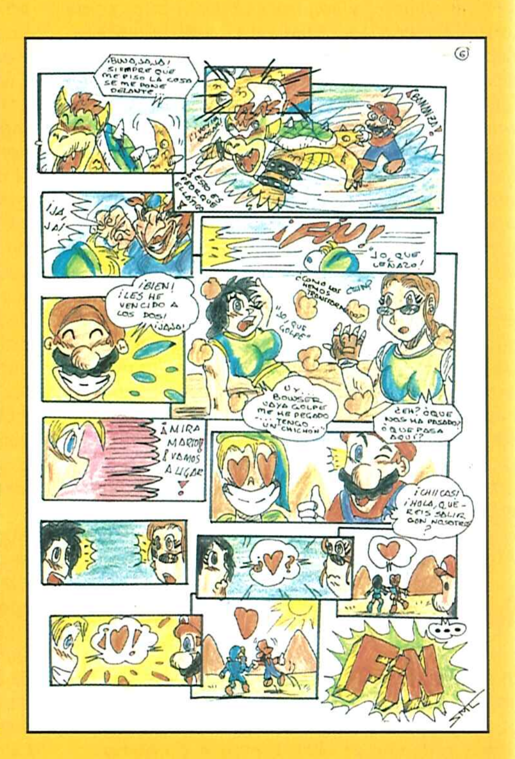
Bueno, haya habido o no impaciencia, la cuestión es que aquí está la segunda y definitiva parte de La fuga de Link y Mario, la histriónica odisea del par de héroes de Nintendo.

Cada vez son más los cómics vuestros que estamos recibiendo, algo que a nosotros nos encanta, pues no hay mejor forma que descansar del trabajo que leyendo vuestras divertidas historias sobre el universo Nintendo. Por supuesto, no dejes de enviarnos dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas.

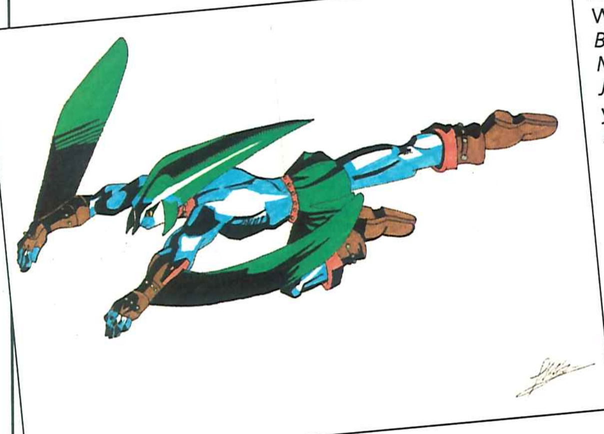
LA FUGA DE LINK Y MARIO







CUENTA



Javier Molina, de Alicante, nos envía a Link en una de sus transformaciones más famosas.

de la llegada de la Gamecube. A la vuelta de la esquina están Aidyn Chronicles, Excitebike, Starcraft, Banjo-Tooie o Indiana Jones, *por citar algunos, y aún nos quedarán otros como* Conker, Paper Mario, Stadium Oro/Plata o Mega Man. *Vamos, que a los usuarios de N64 aún les queda mucho por disfrutar. ¿Y cuando aparezca la Gamecube? Todo depende de los desarrolladores, aunque suponemos que será entonces cuando los usuarios de N64 tendremos que decir adiós a los lanzamientos, aunque no a la diversión y al entretenimiento. Con juegos que han marcado un antes y un después en la historia de los videojuegos, siempre habrá tiempo de revisitar los clásicos.*

Por último, en lo referente a Magazine 64, os hemos de decir que pensamos seguir al pie del cañón, apoyando a la N64 y contándoos todo lo que podamos descubrir sobre las consolas de nueva generación. Está claro que, con el tiempo y la aparición de capturas y juegos para Gamecube, ésta irá ganando terreno editorial, pero aún no nos hemos planteado un giro radical o un nuevo nombre para la revista. Quizá sea buena la idea de David de que seáis vosotros quienes sugiráis nombre para una futura revista sobre Gamecube. ¿Alguna propuesta?

Rare necesita un Kit Kat

Sin presentación alguna. Al grano. El pilar fundamental de la diversión Nintendo recae sobre sus peculiares personajes y su gran fidelidad a todos y cada uno de ellos. Nintendo sin Mario, Luigi, Yoshi o Link ya no sería Nintendo. Bien, atención a Rare desde 1997:

Diddy Kong Racing (Timber, Pipsy, Tiptup, Wizpig)
Banjo-Kazooie (Banjo, Kazooie, Tooty, Mumbo, Grunty)
Jet Force Gemini (Juno, Vela, Lupus, Mizar y los Tribals)
Donkey Kong 64 (Tiny, Lanky, Chunky, Snide, K. Lumsy)
Perfect Dark (Joanna Dark, Jonathan, Daniel, Cassandra)
Conker's Bad Fur Day (Conker, Berry y los que vengan)
Dinosaur Planet (Sabre, Krystal, Tricky, Kate)

¿Podrán con todos? Es muy refrescante conocer a personajes nuevos, pero más interesante y divertido es encontrarlos de nuevo en posteriores entregas, profundizando en su personalidad. En Super Nintendo nos dieron a conocer a unos simpáticos y atípicos personajes, Dixie y Kiddy Kong; en DK64 nos encontramos a Tiny, pero ¿por qué? Si son idénticas...

Me encanta que Rare vaya sobrada de imaginación y nos bombardee continuamente con nuevos rostros, pero ¡que no se pasen!

Cuando pienso en Gamecube y una posible nueva entrega de todos estos juegos, me pongo nervioso, pero como no repitan el mismo esquema en la nueva consola que en Nintendo 64, me temo que nos quedaremos sin alguna de nuestras estrellas favoritas. Creo que una secuela bien secuelada no está de más. ¿Qué opináis sobre lo dicho? ¿Estáis de acuerdo con que Rare tendría que frenar un poco su máquina de muñecos o aceptáis personajes distintos en cada juego?

Gerard Valls, Lérida

Nosotros somos partidarios de las secuelas siempre y cuando merezcan la pena, aportando algo novedoso en vez de limitarse a explotar hasta la náusea el filón de un personaje popular. Zelda Majora's Mask *o* Banjo-Tooie, *por ejemplo, son juegazos por sí mismos, sin necesidad de que antes haya existido* Ocarina of Time *o* Banjo-Kazooie. *En cuanto a los personajes que protagonizan esos juegos, nos gusta que sean conocidos, pues puedes identificarte más con ellos, ver cómo han evolucionado y cambiado... Sin embargo, no nos molesta que se creen nuevos. Al contrario, creemos que renueva el panorama videojueguil. Y, aunque sería interesante que Rare recuperara a todos los personajes que has citado, creemos que es más adecuado que deje a algunos atrás (quedándose sólo con los más emblemáticos) y que cree nuevos personajes con nuevos estilos adaptados a la nueva generación de juegos. Por cierto, de momento, de tu lista de "Rare-peticiones" sólo está en marcha* Perfect Dark 2.

Decepcionado Kong 64

Hola, soy Albert. Os escribo esta carta sumido en la decepción y la frustración. Me explico. El causante de todo es *DK64*. La verdad es que me dejó totalmente frío desde que lo introduje en la consola por primera vez. No satisfizo las expectativas que tenía puestas en él y mientras todas las revistas lo elogiaban, yo me sumergía en la indiferencia. Los principales defectos son: los jefes, la cámara, escenarios vacíos y la monotonía del desarrollo.



Julia Ruiz, de Sevilla, recupera con su dibujo a una de las heroínas de N64, la princesa y novia de Mario, Peach.

Otro aspecto que influye en mi pesimismo es la comparación con los DK de SNES. No digo que no esté a favor de que juegos clásicos pasen de consola en consola, pero siempre y cuando conserven pinceladas del original. Si no es así, el juego pierde el espíritu de su predecesor. Juegos como *Mario, Star Fox, Mario Kart* o *Zelda* sí que deben perdurar porque poseen un atractivo que los hace inmutables al paso del tiempo. Así que, teniendo en cuenta las anteriores excepciones, soy partidario de que se creen nuevos juegos para cada consola. Por ejemplo, *Banjo-Kazooie* y *Perfect Dark* son dos de mis juegos favoritos, pero no me gustaría verlos en Gamecube para no presenciar otro caso *DK*. *Banjo* marcó un antes y un después en N64, al igual que

CUENTA

lo harán *Dinosaur Planet* o *Conker*, por eso es mejor que se queden en ella.
Albert Caballeró, Barcelona

Un punto de vista sobre las secuelas diametralmente opuesto al de Gerard. No eres el primero ni el único de nuestros lectores que nos escribe comentando las expectativas no cumplidas por DK64. Al contrario de lo que pasó con Mario, que al convertirse a las 3D y dar el salto a la N64 se erigió también en uno de los mejores juegos jamás visto, sois varios los que opináis que el salto de DK a la N64 se quedó a medias. En ese sentido y, enlazando con lo que decíamos antes, es posible que sea mejor que los nuevos juegos estén protagonizados por nuevos personajes. Quizá si DK64 se hubiese llamado Chorlito 64 y hubiese estado protagonizado por una familia de personajes nueva, la gente que lo critica lo miraría como un juego muy bueno que no supera a Mario 64 en lugar de como un regreso que no supera al original y que, por tanto, decepciona. Entonces, ¿es mejor hacer secuelas y adaptar a los personajes a las nuevas generaciones de consolas? Sí, pero con conocimiento de causa. Es cierto, como dice Albert, que un nuevo Perfect Dark *que no hiciera justicia al original y a su personaje sería una gran decepción. De momento, parece ser que en la Gamecube van a estar presentes muchas caras conocidas, pues ya se han anunciado secuelas de* Killer Instinct, Lylat Wars, Mario Kart, Metroid, Perfect Dark, Shadowman, Rogue Squadron, Wave Race *y* Zelda. *Esperemos que tengan tanta calidad como sus predecesores…*

Harto de Acclaim

Hola, Magazine 64. Os escribo para hablaros de una compañía, la famosísima Acclaim. Pero esta carta no la escribo en plan positivo, no señor. Ahora mismo acabo de jugar una partida a *Turok 3*. Decepcionante. Me ha durado 2 horas y con *Perfect Dark* llevo unas 72 y aún me queda tela. Yo no digo que los juegos de Acclaim sean malos, pero todos tienen ése qué sé yo, y ése yo qué sé que los hacen todos muy iguales: *Turok, Forsaken, Turok 2, Armorines*…
Únicamente me gustaron de verdad Forsaken y un poco *Shadowman*. El caso es, por mucho que haya aportado Acclaim a N64, ¿merece mis perdones?
Rubén González, Sevilla

No somos quiénes para decirte si te deben gustar o no los títulos de Acclaim. Nosotros hemos dado nuestra opinión en cada uno de nuestros análisis, pero nunca consideramos que ése sea el veredicto oficial. Cada uno, cuando juega con el juego en casa, puede descubrir fallos que a nosotros nos han pasado por alto, o sentirse fascinado por un título que a nosotros nos ha dejado indiferentes. Sí es cierto que, como compañía, hemos de agradecerle a Acclaim que nos haya traído gran cantidad y variedad de juegos. Desde juegos deportivos como All Star Baseball *y la saga* NBA Jam *a shooters de primera como la serie* Turok *pasando por puzzles como* Bust-A-Move *o juegos de carreras (*Extreme G*), por citar algunos ejemplos, muchos de los cuales han conseguido la condecoración STAR GAME en nuestros análisis. Nadie debe dudar de que Acclaim se ha volcado con la N64, apoyándola con muchos de sus lanzamientos en mayor medida que otras compañías (léase EA). Acclaim ha hecho felices a muchos usuarios de N64, nosotros entre ellos, y es por eso que no tenemos ningún reproche, aunque, como te decíamos, comprendemos tu postura. Simplemente nos mostramos como la otra cara de la moneda.*

CUENTA, CUENTA…
MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: n64@mcediciones.es
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

¡NOTICIA DE ÚLTIMA HORA!

Cuando la Poké-realidad supera la ficción.

A nuestra redacción ha llegado un nuevo caso de descubrimientos de Pokémon en nuestro país. Esta vez el misterio llega de manos de una joven entrenadora que ha preferido mantener su nombre y su localidad en el anonimato recurriendo a un pseudónimo. Su relato reza así:

"Hola, soy Misty, una joven entrenadora Pokémon, os escribo porque vosotros pedíais más Pokémon para confirmar su existencia. Pues bien, aquí tenéis otro (para que os convenzáis). Es un Caterpie; no era mío en un principio, se coló en mi casa y, tras hacerle las fotos, comprendí que tenía que capturarlo. Aún me queda mucho trabajo por delante, ya que es de nivel 2, así que me despido de vosotros. Muchas gracias y espero que esto os haga creer a mi amigo Ash."

Parece que los Pokémon han dado el salto no sólo a la pequeña y gran pantalla, sino también a la vida. Permaneced atentos a vuestro entorno. Quién sabe si podéis ser los próximos afortunados en detectar un nuevo caso…





DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. PERFECT DARK
3. SUPER MARIO 64
4. DONKEY KONG 64
5. TUROK 2
6. GOLDENEYE



Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BLUES BROTHERS
59% 2 — Virgin ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 35

Plataformas con un manejo torpón y falto de originalidad, aunque con buenos pases de baile.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DIDDY KONG RACING
90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2


Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONALD DUCK QUACK ATTACK
80% 2 — Ubi Soft ● 9.995 pesetas ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 37

Un plataformas para los más peques. Interesante, pero poco desafiante.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS
88% 4 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Nº 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
90% 4 — NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION
80% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

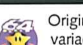
Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY



85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL



93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21



Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12



El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOEMON 2

83% 4 Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE

94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

73% 3 Virgin ● 9.990 ● 1 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Nº 36

Un interesante clon de *Zelda*, aunque no sorprenderá a los expertos en Link.

HYBRID HEAVEN

88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23



Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4 Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

86% 4 Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64



92% 4 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

ISS 2000



90% 4 Konami ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rum. Pack ● Nº 35

La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI

94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak



Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA



99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MAKS



98% 5 Nintendo ● 12.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● R. Pak ● En cart. ● Nº 37

La secuela del mejor juego de todos los tiempos es tan buena como el original.

LEGO RACERS

75% 3 Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS

90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22



Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY



91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2



87% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp Pack. ● Nº 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS



91% 5 Nintendo ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● R. Pak ● Tran. Pak ● Nº 36

Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho jugo.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS



90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX



89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON



95% 4 Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE



92% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● C. Pak ● En cart. ● Nº 7

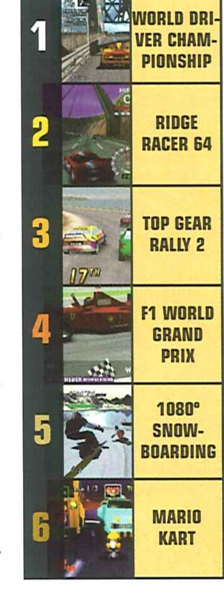
Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000

69% 3 Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

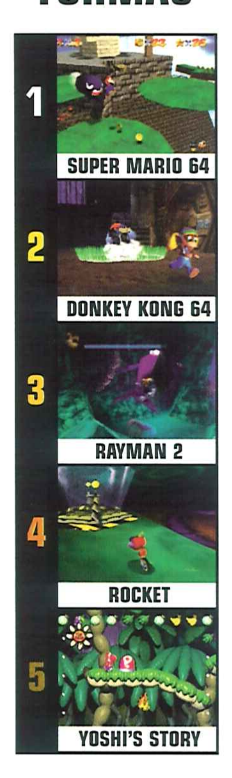
Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

AMOS DEL ASFALTO



GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



NBA JAM '99
83% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 — Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 — Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 — Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 — Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5 — Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31



El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS


89% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON SNAP


84% 4 — Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● Nº 34

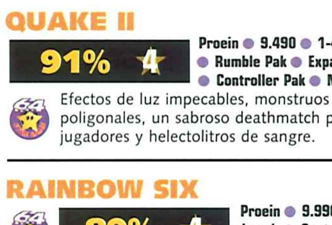
Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM


90% 5 — Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II
91% 4 — Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21



Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX


89% 4 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2


90% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 — Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2


95% 5 — Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64


93% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4 — Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS


88% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON


94% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH


87% 3 — Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049


93% 4 — Midway ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 36

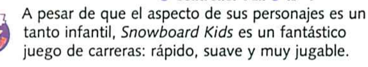
Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN


95% 5 — Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS
90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4



A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY


89% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS
73% 3 — Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER


88% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64


96% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS


90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS
84% 3 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS


90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TOM & JERRY
75% 2 — Ubi soft ● 9.995 ● ● Rum. Pak 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 37

Original plataformas con peleas entre gatos y ratones basadas en combos y poco variadas en golpes.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING


86% 4 — Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE


91% 4 — Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2


92% 5 — Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter


91% 4 — Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 — Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



86% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99



94% 5 — Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% 5 — Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 — Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 — Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF NO MERCY



92% 5 — Proein ● 10.490 ● En cart. ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 37

Una gran mejora en las series de juegos de wrestling. Sin duda, la mejor elección.

WWF WARZONE

85% 4 — Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 — Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS





85% 4 — Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



86% 5 — Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

Juego	Datos	Nota	
40 WINKS	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
ALL STAR BASEBALL	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84%	3
BAKU BOMBERMAN	Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO	Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
BUCK BUMBLE	Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	72%	2
BUST A MOVE	Acclaim ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 8.990	72%	2
CASTLEVANIA 64	Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES	Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST	Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
CIBER TIGER	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11	73%	3
CHOPPER ATTACK	EA ● 1 jugad. ● Nº 11 ● Nº 8.990	82%	3
DAIKATANA	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30	69%	3
DARK RIFT	Vic Tokay ● 1-2 jug. ● Nº 1 ● 4.990 ptas.	81%	1
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3
DISNEY'S TARZAN	Proein ● 1 jugad. ● Nº 29	45%	1
DUAL HEROES	Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
EARTHWORM JIM 3D	Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78%	2
F1 POLE POSITION	Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 7.990	81%	1
FLYING DRAGON	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
GLOVER	Hasbro ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 6.990 ptas.	83%	4
HEXEN	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS	EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29	60%	2
KNOCKOUT KINGS	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 25 ● 9.990 ptas.	82%	3
MACE: THE DARK AGE	NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.	81%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MISSION IMPOSIBLE	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 10 ● 7.490 ptas.	84%	3
MONSTER TRUCK MADNESS	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MORTAL KOMBAT 4	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 10.990 ptas.	84%	4
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
NBA PRO'98	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.	82%	2
NHL BREAKAWAY'98	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 4 ● 8.990 ptas.	84%	3
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
RAT ATTACK	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS	Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
ROBOTRON 64	NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
SCARS	Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
SPACESTATION SILICON VALLEY	TAKE 2 ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 9.490 ptas.	83%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE	Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE	Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80%	3
TOP GEAR HYPERBIKE	Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33	66%	3
TOP GEAR RALLY	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY	Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29	63%	3
VIRTUAL POOL 64	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW VS NWO	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 6 ● Nº 8.990	82%	3
WETRIX	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 6 ● 4.990	81%	3

DE TIROS LARGOS



¡SUSCRÍBETE! A 64 MAGAZINE

Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 CARTUCHOS DE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

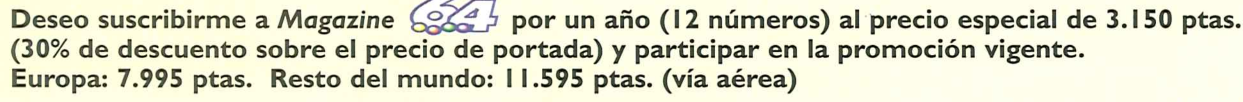
KONAMI

Ganadores de 1 Podómetro Pokémon Pikachu

Álvaro Corbacho Muñoz (Madrid)
Francisco José Segarra Osuna (Córdoba)
Alberto García Casado (Girona)
Rafael Asenjo Ortiz (Huelva)

Sorteo el 19 de marzo de 2001

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)



Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 7.995 ptas. Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago:

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.º: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.................., a .... de .... de 200 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

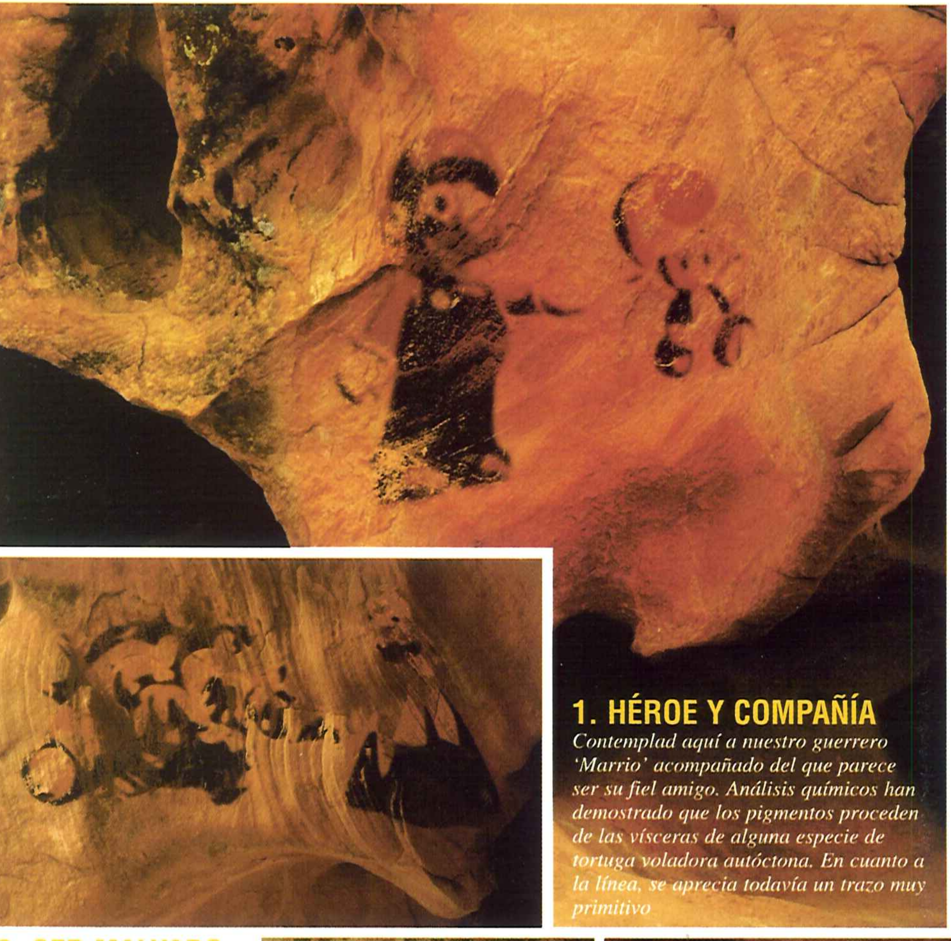


GUÍA DE COMPRAS 64

NATIONAL MARIOGRAPHIC

¡Hallazgo!

Nuestro equipo de arqueólogos especializados ha hecho un descubrimiento sorprendente. Nos enorgullece presentar los orígenes más remotos del simpático fontanero, hallados en estas pinturas rupestres de las cuevas de Sonebe, la ciudad natal del creador de videojuegos Shigeru Miyamoto. De niño, a Shigeru le encantaba explorar estas cuevas. Las pinturas fascinaron a nuestro joven amigo y fueron, indudablemente, la fuente de inspiración para aventuras épicas de nintendo como *Zelda* y *Metroid*.



1. HÉROE Y COMPAÑÍA

Contemplad aquí a nuestro guerrero 'Marrio' acompañado del que parece ser su fiel amigo. Análisis químicos han demostrado que los pigmentos proceden de las vísceras de alguna especie de tortuga voladora autóctona. En cuanto a la línea, se aprecia todavía un trazo muy primitivo

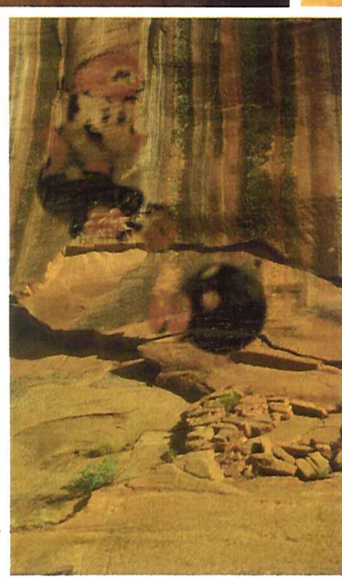


5. CELEBRACIÓN

Festejo del reencuentro de 'Marrio' y su amor perdido. La victoria sobre el villano 'Bouser' se conmemora con lo que recuerda a una tarta humeante. Tenemos aquí un ejemplo típico de la línea argumental sobre la cual han evolucionado tantas aventuras de Mario.

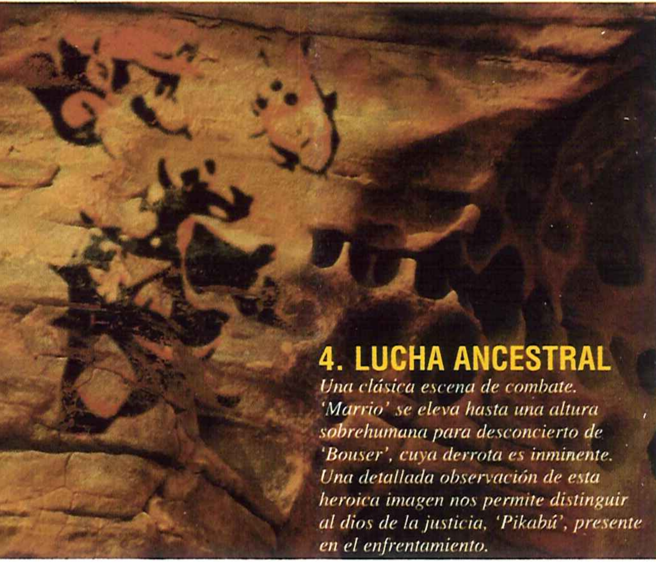
2. SER MALVADO

(Arriba) Según las últimas teorías de los expertos todo apunta a que la agresiva figura de la izquierda representa al malvado 'Bouser', un personaje al que se le asocia con la desaparición de la figura que aparece a su lado, nada más y nada menos que la 'Princesa Deisi', antigua diosa de la repostería y la laca para el pelo.



3. SALTOS

(Derecha) El lector podrá apreciar aquí las formas primigenias de las artes marciales por las que Japón es universalmente conocido. La técnica empleada por 'Marrio' podría clasificarse como ataque aéreo. Se desconoce todavía la identidad del enemigo, aunque la probabilidad de que se trate de un secuaz de 'Bouser' es elevada.



4. LUCHA ANCESTRAL

Una clásica escena de combate. 'Marrio' se eleva hasta una altura sobrehumana para desconcierto de 'Bouser', cuya derrota es inminente. Una detallada observación de esta heroica imagen nos permite distinguir al dios de la justicia, 'Pikabú', presente en el enfrentamiento.



Este cupón puede salvar una vida. O contribuir a ello. Tu donativo ofrecerá esperanza a los enfermos de leucemia. Ayúdanos a salvar vidas.

Nombre y apellidos: ______________________ NIF: ______________

Domicilio: ______________________ Núm: ______ Piso: ______ Puerta: ______

Código Postal: ______________ Localidad: ______________________

Provincia: ______________ Teléfono: ______________ e-mail: ______________

Sí, ☐ **Deseo ser amigo de la Fundación**

Sí, ☐ **Deseo recibir más información de la Fundación**

Deseo colaborar en la lucha contra la leucemia con el siguiente donativo:

☐ ____ptas./____euro ☐ 1.500 ptas./ 9 euro ☐ 4.000 ptas./ 24 euro ☐ 8.000 ptas./ 48 euro ☐ 15.000 ptas./ 90 euro

☐ Cada mes ☐ Cada trimestre ☐ Cada semestre ☐ Cada año ☐ Aportación única

Tipo de donación:

☐ Donativo con cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ______________

Número: ______________________ Fecha de caducidad ______ / ______

☐ Domiciliación bancaria. Código cuenta: ☐☐☐☐ / ☐☐☐☐ / ☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ______________ Firma

Recorte y envíe a: Fundación Internacional Josep Carreras, Muntaner 383. 08021 Barcelona. Si lo prefiere. puede enviarlo por fax al 93 201 05 88.
Los donativos a la Fundació Carreras son desgravables en el I.R.P.F. o en el impuesto de sociedades. Núm. Cuenta Bancaria: 0049 0329 76 291 05555 57



FUNDACIÓN INTERNACIONAL
JOSEP CARRERAS
PARA LA LUCHA CONTRA LA LEUCEMIA

c/ Muntaner 383, 2º 2ª. 08021 Barcelona. ☎ **93 414 55 66 - Fax 93 201 05 88**

La Fundación Josep Carreras agradece la publicación gratuita de este anuncio